LA EPOPEYA DE... CONAN

El camino hacia el imperio

CONAN DE...

ROBERT E. HOWARD

CRONOLOGÍA DE CONAN EN CÓMICS
DE 64 A 68 AÑOS, TERCERA PARE.

LA EPOPEYA DE CONAN

"Sabe, oh príncipe, que entre los años en que los océanos anegaron Atlantis y las resplandecientes ciudades, y los años de aparición de los hijos de Aryas, hubo una edad no soñada en la que brillantes reinos ocuparon la tierra como el manto azul entre las estrellas: Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperbórea, Zamora, con sus mujeres de cabellos negros y sus torres de terrorífico misterio; Zingara, con sus caballeros; Koth, que hace frontera con las tierras de pastos de Shem; Estigia, con sus tumbas guardadas por sombras; Hyrkania, cuyos jinetes llevan acero, seda y oro. Pero el más orgulloso reino del mundo es Aquilonia, que reina suprema en el dormido occidente.
Y allí llegó Conan, el Cimmeriano, cabello negro, adustos ojos, espada en mano, ladrón, asaltante, asesino, de grandes tristezas y grandes alegrías, preparado para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enjoyados tronos de la Tierra."

Las Crónicas Nemedias

Estudio y cartografía: **Manuel Barrero** • Grafismo: **Beni Vázquez**

Creado por Robert E. Howard, Conan el bárbaro es el héroe máximo de el comic, la literatura y el cine de Fantasía Heroica... Protagonista de mil aventuras, la figura de Conan se agiganta hasta llenar con su fuerza un universo que se debate entre la espada y la brujería.
Como guerrero mercenario, pirata, jefe de tribus bárbaras, general de los ejércitos de los reyes y, por fin, **Rey** él mismo... Conan ha vivido todas las aventuras y prodigios que el mundo antiguo ofrecía... Ha hecho frente a los más pavorosos seres engendrados por la magia, y un millar de enemigos ha probado el amargo beso de la muerte por el filo de su espada...

LA EPOPEYA DE CONAN

TABLA CRONOLÓGICA NÚMERO 111

Contenido

Cosecha de muerte
El Reino Salvaje de Conan, 30

La tierra devastada
El Reino Salvaje de Conan, 30

El camino hacia el imperio
El Reino Salvaje de Conan, 31

El saqueo de Belverus
Conan Rey, 43
El Reino Salvaje de Conan, 31

Hola amigo lector, gracias por descargar estos tomos que estoy editando con tanto esfuerzo y dedicación minuciosa para que disfrutes de estos tomos y de las historias de Conan de manera cronológica, y aunque nada es perfecto, esto es lo mejor que podrás ver en tu vida sobre la cronología del Cimmerio favorito de Robert E. Howard. Me toma mucho tiempo limpiar las páginas y remasterizarlas. Disfruto mucho haciendo esto, porque leo cada historia que terminara en los diversos tomos antes de que los edite como tal, y luego de leerlos los ordeno cronológicamente, y edito, al final en mi orden busco imágenes del género fantástico relacionado al arte fantasía y específicamente del género de fantasía heroica y épica, o como se le conoce también, el género de espada y brujería pero de Conan y su mundo.

Todo es para los fans, para ti, dado que si descargas esto es porque te gusta el personaje de Conan y su fantástico mundo, y para la posteridad, además para que la leyenda Robert E. Howard, tempranamente muerto, se mantenga viva en cada uno de los fans.

NEXUS

ELMORE

Mundos de fantasía en los juegos de rol

El género de la fantasía épica (como parte del fantástico en general, junto con la ciencia ficción y al terror) se define por ciertas características, que suelen ser comunes a todos los subgéneros presentes en el mismo. Dicho de forma muy genérica, para hablar específicamente de fantasía épica, la cosa consiste no sólo en la inclusión de elementos sobrenaturales, sino en que estos forman una parte coherente y aceptada del mundo en el que se desarrolla la historia.

Es decir, no sólo se trata de que exista la magia, los dragones y criaturas sobrenaturales, sino que su existencia no suele ser discutida. Se acepta que hay magia (otra cosa es que ésta sea temida, odiada u objeto de la peor desconfianza), y es incluso posible que las criaturas sobrenaturales ocupen su propio nicho ecológico, sin distinguirse así especialmente de cualquier animal natural, la famosa ecología gygaxiana. Las fronteras entre géneros siempre son difusas, pero si los elementos sobrenaturales se muestran por completo de forma invasiva frente a la normalidad, probablemente nos encontramos ante un género distinto, como el terror (De hecho, reducir la aceptación de lo sobrenatural por la población de un entorno y aumentar el temor que pueda producir en ellos nos aparta de la fantasía épica hasta llevarnos a un terreno más cercano a la espada y brujería. Si forzamos mucho más la situación, nos encontraremos directamente en el género de terror). En función de dónde se pongan los límites y el énfasis, nos acercamos más a un género u otro.

Y eso incluye las actitudes más realistas, desde el punto de vista del autor; Si en un mundo los magos son ampliamente aceptados y la naturaleza de sus poderes lo permite, se podría extrapolar una situación en que la magia se utilice en aplicaciones industriales. O en un mundo en el que pueda encontrarse grandes manadas de pegasos, y estos sean domesticados, sus habitantes podrían hacer que los caballos sean dejados de lado, sustituidos para la mayoría de tareas por sus parientes alados.

En esto, muchas obras del género fantástico tienen puntos en común con el de superhéroes. En ambos casos, hay una fuerte presencia de lo irreal, pero no afecta al mundo hasta volverlo irreconocible. Las tierras del Universo Marvel o el Universo DC son básicamente idénticas a la nuestra, sin que la presencia de tantas mentes prodigiosas, que desarrollan una tecnología que le lleva siglos de adelanto a la nuestra. La medicina, la ingeniería, las fuentes de energía, no cambian por el hecho de que haya un Reed Richards, un Tony Stark o un Lex Luthor en el mundo. Lo mismo puede decirse de los mundos de fantasía. Las estructuras de poder, las comunicaciones, costumbres y modo de vida suelen adoptar como modelo una época y cultura real, y todo lo sobrenatural que pueda haber en el mundo no afecta esto en gran medida, y así evitar algo que nos resulte extraño, alienígena. De lo contrario, a menudo nos produce una fuerte sensación de chirrido. Como cuando en Reinos Olvidados a alguien se le ocurrió la idea de que una maga emprendedora organizara un sistema de venta de objetos mágicos por catálogo. Afortunadamente, otro alguien debió darse cuenta de lo increíblemente absurdo que sonaba esto. Sólo que, si se considera fríamente, en realidad no es tan absurdo. Quiero decir, probablemente es lo que acabaría ocurriendo en el mundo real. Puede que sea por eso por lo que no nos guste encontrarlo en nuestros entornos de fantasía.

Desde hace algún tiempo, varias editoriales y autores, conscientes de la falta de espacio de maniobra a la hora de presentar un entorno (me niego a creer que la fórmula del mundo tradicional de fantasía esté agotada, pues de lo contrario no seguiríamos jugando así. Otra cosa es que alguien quiera crear su propio entorno y no desee que sea idéntico a los ya existentes) que pueda ser considerado original y novedoso, recurren a forzar estas convenciones de género. Así, hay entornos de juego en los que existe todo un sistema ferroviario propulsado por magia, o flotas de barcos voladores que cumplen las mismas funciones militares y mercantiles que nuestros aviones. Véase Eberron, o Reinos de Hierro, para D&D. O, por citar un ejemplo de RuneQuest, el entorno de campaña Wraith Recon, de MRQII, en el que se emplean los recursos mágicos como una forma de alta tecnología con la que equipar a unidades militares de élite dedicadas a operaciones encubiertas, al más puro estilo de los Delta o los Spetnatz.

De forma mucho más discreta, hasta el punto de pasar casi desapercibida, tenemos los cuervos mensajeros que emplean los ponientis en Canción de Hielo y Fuego. Realmente, adiestrar cuervos para realizar estas funciones es una proeza de carácter casi sobrenatural (o sin el casi), no sólo se trata de aves a las que no se emplea de este modo en el mundo real, sino que, de algún modo, se puede seleccionar el destino al que ha de viajar el cuervo, en lugar de tener animales preparados para rutas establecidas. Pero esto no se admite claramente hasta la quinta entrega de la serie. ¿Y qué es lo que hacen con esa capacidad? Pues desarrollar un sistema rápido de comunicaciones entre quienes son capaces de mantener un Maestre a su lado. Tiene una función coherente dentro de la lógica interna del entorno, y tiene una función para el autor, al permitirle mantener comunicaciones relativamente rápidas entre sus personajes.

Todo lo anterior me lleva a pensar que hay más en el género fantástico que la inclusión de lo numinoso y lo maravilloso. No sólo se trata de aceptar la existencia de elementos que van más allá de lo natural, y que se sitúan desde la más grande maravilla hasta los peores horrores imaginables, o decidir hasta qué punto llega esta aceptación, o cómo emplea la gente que habita esos mundos los recursos sobrenaturales.

Hay toda una serie de convenciones empleadas de forma tópica en muchas obras de fantasía, tanto en la literatura como en los juegos de rol. Realmente no todas tienen una relación directa con el empleo de los elementos sobrenaturales, pero sí son más frecuentemente utilizadas en este género, además de ofrecer componentes para la historia contada tan insólitos como la magia o los dragones.

Algunas convenciones son tópicas hasta el punto de ser consideradas casi indisociables de la fantasía, siendo incorporadas a un entorno sin considerar lo apropiado o no de su inclusión, simplemente "la fantasía es así". Ahí es donde pienso que resulta importante distinguir estas convenciones. Identificarlas permite comprender su utilidad, y de ahí podemos pasar a sopesar con conocimiento de causa lo adecuado o no de las mismas dentro de nuestro entorno o campaña. Deconstrucción del género para lograr una mayor comprensión, y tras soplar el polvo acumulado en su interior, proceder después de nuevo a su montaje, esperando que el conocimiento adquirido, nuevo y más exacto, lo haga funcionar mejor.

Algunas son muy evidentes, tanto que a veces ni nos fijamos en ellas. Otras se encuentran más disimuladas. Lo que viene son algunos ejemplos, apenas una pequeña muestra de los tópicos que encontramos en novelas y campañas.

El Rey y su pueblo son uno. El imaginario de mitos y leyendas en Occidente tiene en El Rey Arturo una de sus figuras más importantes. El Rey que Fue y Será, el que cambia las Viejas Costumbres (injustas) por las Nuevas Costumbres (llenas de justicia, ya que no de equidad). Es la personificación del monarca que se preocupa por su pueblo, que lucha por mejorar las condiciones de vida de todos (incluso de sus enemigos, que aún no comprenden cuánto mejor estarán bajo su gobierno) y que encarna los nuevos valores e ideales que moverán a los mejores de entre los mejores a ponerse bajo su estandarte. Como leyenda, admito que es una idea evocadora. El gobernante perfecto. Lo más importante, hace que sus súbditos sean también mejores personas.

Y qué más. No me atrevo a decir que en toda la historia no haya habido un solo monarca que encaje en esa descripción, pero seguro que no sería una larga lista. Los mundos de fantasía, sin embargo, parecen estar llenos de gente así. Gobernantes que anteponen el bienestar de su pueblo al suyo propio, que sienten el dolor de su gente como si lo sufrieran en sus propias carnes.

Las naciones no tienen carácter propio. Aunque es fácil, en un juego como D&D, el etiquetar a toda una población con un alineamiento, la realidad es mucho más compleja. Los habitantes de un estado que permita la esclavitud son tan capaces de actos altruistas y generosos como los de una nación en la que todo individuo sea libre por la ley. Aunque vivan en un sistema que albergue injusticias tan odiosas como la esclavitud, la gente puede ser buena. Y, por supuesto, los habitantes de las naciones que se rijan por los mejores ideales pueden ser tan capaces de actos monstruosos como cualquiera.

Semejante escala de grises suele ser evitada. A pesar de tantos y tantos manuales y consejos a los directores de juego señalando la importancia de no caer en los maniqueísmos, lo cierto es que al final lo hacemos. Sólo que en la figura de los gobernantes.

Me explico. Si queremos una nación de gente malvada, a la que los PJ puedan masacrar sin remordimientos morales, nos basta con poner al mando un gobernante malvado y, esto es importante, que tenga un férreo control del poder. Un gobernante malvado y débil es un tirano para su pueblo, que está sufriendo bajo el yugo. Pero si el gobernante se presenta de una forma que encarne el poder y aspiraciones de su nación, los héroes podrán eliminar a los esbirros incluso mientras hacen chistes sobre ello.

Y, de forma contraria, un monarca bueno, justo y fuerte gobernará sobre una población que será básicamente, honesta y amistosa. Pero si además de buenas intenciones, el monarca no es capaz de un fuerte control sobre el gobierno, a menudo se retratará a la población como algo menos merecedora de elogios, unos ingratos que no valoran las buenas intenciones del monarca.

En ese sentido, en los mundos de fantasía, el definir el carácter del líder de una población etiqueta a las gentes a las que habita de un modo tan artificial como es el poner un alineamiento al conjunto de la población. Es un método menos vilipendiado, quizá por carecer de la frialdad de los alineamientos, aunque no menos artificial. El caso es que, después de todas las consideraciones, la escala de grises que tanto se predica tiene mucho menos lugar en la práctica que en la teoría, al menos cuando nos referimos a mostrar el carácter de una nación.

En Canción de Hielo y Fuego, serie a la que muchos aclaman por su escala de grises, este caso se da con frecuencia. La guerra Stark/Lannister deja a muchos personajes en medio del territorio del conflicto, que tratan de huir de ambos bandos por igual, pensando que los lobos les matarán tanto como los leones. Pero el lector siempre tiene la impresión de que los soldados al servicio de los Stark serán menos brutales, y cometerán menos atrocidades que las tropas de los Lannister. Y por seguir con el ejemplo de George R. R. Martin, las ciudades esclavistas parecen estar habitadas por una población de sádicos habituados a las peores perversiones, a pesar de que los únicos personajes que hemos conocido son sus gobernantes. De este modo, el lector no sentirá rechazo a las masacres perpetradas por las fuerzas de Daenerys.

Los ejemplos en juegos de rol son aún más frecuentes que en la literatura. Desde el propio D&D, que describe a las poblaciones con el alineamiento más frecuente entre sus habitantes, muchos juegos, de forma más velada, recurren a varios métodos para dejar claro que tal nación es básicamente "de los buenos" o "de los malos".

Para quien busque una historia que renuncie a este etiquetado fácil, más o menos maniqueo, le recomiendo a Sapkowski, sobre todo La Saga de Geralt de Rivia, o a Joe Abercrombie, con sus novelas dedicadas al Círculo del Mundo. En ambos casos, los autores llevan la historia a terrenos más quebradizos, creando situaciones que pueden provocar incomodidad en lectores que prefieran algo más sencillo, con una diferencia clara entre el bien y el mal.

Si renunciamos a esta identificación gobernante/gobernados, entonces sí nos adentramos en la escala de grises, lo que puede ser incómodo para algunos jugadores, a quienes no les gusta que sus PJ vayan matando a gente que son sus enemigos sólo por culpa las circunstancias. Y lo mismo para sus aliados, que pueden mostrar enormes muestras de crueldad.

Glorantha es un buen ejemplo de entorno rolero en el que los buenos y los malos dependen de la propia posición y punto de vista. La mayoría de entornos históricos, si están bien planteados, también funcionan de este modo.

El amor todo lo puede. Es un lugar común en muchas obras de fantasía, tanto en literatura como en rol, que el amor verdadero es más poderoso que cualquier magia. A veces, esto se expresa claramente "Tan sólo el beso de su amado despertará a Blancanieves de su encantamiento", en otras ocasiones se deduce. Simplemente, pensamos, la pareja de enamorados al final tendrá su final feliz, por mal que lo pasen a lo largo de la historia.

En ocasiones, hay un final triste, cuando uno de los amados muere a manos del villano. Esto no es una renuncia del tópico, sino una variación del mismo. La muerte del ser querido acabará por llenar de rabia, odio y/o resolución a quien le ha sobrevivido, lo que le dará nuevas fuerzas con las que buscar venganza o justicia. El amor sigue siendo fuerte, más allá de la muerte de los amantes. Los ejemplos son tan numerosos y presentan un cuadro tan presente en nuestro imaginario que su exposición no resulta necesaria.

Por poner uno, hablaré de Conan. En unos cuantos de los relatos del cimmerio, como Nacerá una bruja, éste ayuda a una pareja de jóvenes enamorados, lo que lleva invariablemente a un final feliz para ellos. El propio Conan ha tenido al menos un auténtico amor, Belit, que llegó a nada menos que regresar de la muerte, al menos momentáneamente, para salvar a su amado cuando éste más lo necesitaba.

Esta convención encierra una pequeña trampa, pues a menudo hay una condición para que el amor funcione. Los amantes tienen que ser "de los buenos". El amor verdadero no funciona con los villanos de la historia. Por profunda que sea la pasión que una pareja de enamorados sientan el uno por el otro, si se trata de personajes malvados con el resto del mundo (aunque estén completamente entregados de forma desinteresada a su ser amado), no suelen contar con esta inmunidad de guión.

Volviendo a Conan, en la novela corta El pueblo del Círculo Negro encontramos a una pareja de enamorados consistente en un hechicero y su amada. Son conspiradores, y el brujo es capaz de asesinar sin remordimientos. Pero se aman con locura el uno al otro. Ese amor no les salva, dando lugar a una de las mejores escenas de esta historia.

¿Pero qué pasa cuando el amor no triunfa? ¿Cuando las adversidades doblegan a los amantes hasta romper su relación? La pareja que parecía que podría superarlo todo acaba por descubrir que la vida puede ser más dura y más fuerte que su propia pasión. En realidad, en las historias que nos quieren mostrar el amor triunfante, el autor raramente pone demasiada tensión sobre los personajes. Hay amenazas, riesgo y separaciones por culpa de las circunstancias. Pero las amenazas no suelen cumplirse, el riesgo se sortea, y los amados acaban reuniéndose a tiempo, en el momento justo, y normalmente fortalecidos, con una mayor comprensión propia y del otro gracias a las experiencias vividas en solitario. Las cosas no llegan más lejos porque entonces, los lectores nos acabaríamos haciendo preguntas ¿Realmente puede recuperarse después de algo así? ¿Pueden estar unidos como antes tras lo que han sufrido?

En la literatura, un buen ejemplo de alguien que rompe esta convención es, de nuevo Joe Abercrombie (Sapkowski suele ser más sentimental en este campo). La trilogía La Primera Ley muestra una relación que se inicia como algo casi de manual, pero que acaba llevándonos a derroteros un tanto inesperados.

En los juegos de rol, además de la dificultad a la hora de presentar de forma creíble las cuestiones sentimentales (que además pueden incomodar a algunos jugadores, que buscan otras cosas en sus partidas), estas tramas suelen estar protagonizadas por PNJ, o al menos uno de los miembros de la pareja será un PNJ. Resulta un gancho clásico para implicar personalmente al PJ de un jugador, dándole una motivación más fuerte que las recompensas económicas o las riquezas. Pero habitualmente, el director de juego tiene previsto que, o bien los héroes salvarán el día, o bien el ser amado morirá en brazos del PJ, que jurará venganza o tendrá una oportunidad de interpretar su sufrimiento.

No es tan frecuente que las parejas se rompan por cuestiones más, digamos, terrenales. Uno de los dos decide que los obstáculos son demasiado fuertes, y no puede seguir adelante. No está dispuesto a acompañar a su amado hasta el Lugar Peligroso, así que le abandona. O descubren que no se llevan tan bien como esperaban, y a pesar de amarse, se dan cuenta de que son destructivos el uno para el otro. Incluso el que uno de los dos conozca a alguien más, y sea infiel a su hasta entonces, ser amado.

Desde hace unos años hay numerosos ejemplos de juegos de rol que incluyen mecánicas para reflejar la fuerza del amor entre dos personajes. Pendragón, HeroQuest y FATE, por ejemplo. Incluso RuneQuest 6 tiene reglas para ello. Casi invariablemente permiten el uso de ese rasgo como forma de defensa ante determinados intentos de influencia, ya sean de tipo mundano o sobrenatural. ¿El malvado brujo quiere dominar tu mente para que hagas algo terrible, que afectará a tu ser querido? Puedes resistirte con el nivel de tu pasión. Así, si es lo bastante elevado, el amor todo lo puede.

Mención aparte merece una regla del sistema de magia de Conan d20. En este juego los brujos son personajes bastante problemáticos de jugar. Una de las formas que tienen para aumentar su reserva de Puntos de Poder, la moneda con la que funcionan sus hechizos, es el sacrificio de seres queridos. Primero renuncian a parte de sus Puntos de Poder, al desviar su atención de la siempre exigente brujería hacia una persona por la que se desarrolle un amor, amor genuino. Más adelante, si el brujo tiene la fuerza de voluntad suficiente como para sacrificar a este ser querido a su señor demoníaco, recuperará el poder perdido e incluso más todavía. Las posibilidades que plantea esta mecánica son múltiples.

Los magos tienen que parecer magos. Esta es algo más específica de los juegos de rol que de la literatura, a pesar de que muchos libros de fantasía han sido escritos siguiendo los cánones impuestos desde 1974.

Desde OD&D (Original Dungeons & Dragons), los magos son uno de los cuatro arquetipos de aventurero presentes en casi cualquier entorno de fantasía, junto con el guerrero, el clérigo y el ladrón. Estos cuatro iconos representan cuatro áreas de habilidad y conocimiento excluyentes entre sí. El guerrero hace la guerra, pero no obra milagros. El clérigo obtiene el poder de la sanación de manos de sus dioses, pero no sabe moverse sigilosamente ni allanar moradas vigiladas. El ladrón es capaz de colarse en lugares bien protegidos, pero no puede esgrimir una buena espada ni vestir una armadura de placas. Y, por supuesto, el mago realiza sus conjuros, pero no sabe nada de los talentos de los demás.

Esta diferenciación de capacidades obliga a la cooperación. Cada cual tiene su campo y todos deben ser cubiertos para salir con bien del dungeon. Visto desde ese punto de vista, tiene mucha lógica. El problema es que esa compartimentación de habilidades ha calado demasiado hondo en los juegos de rol, al punto de que cuando pensamos en un mago, la imagen que nos suele venir a la cabeza es el mago típico de D&D: Túnica, bolsa al cinto, bastón o varita en la mano, más bien tirillas o puede que algo rollizo.

La literatura de fantasía previa a D&D muestra ejemplos de personajes así. La mayoría de hechiceros presentes en los pulp suelen ser de ese palo. Pero no todos. En el ciclo de Zothique, por ejemplo, no es raro que un brujo empuñe una espada sobre la que previamente ha grabado runas que la vuelvan más letal, capaz incluso de dañar a seres invulnerables al acero normal.

Uno de los magos arquetípicos en la literatura de fantasía, Galdalf, ciñe espada. Y sabe manejarla. Le vemos blandiendo a Glamdring mucho más a menudo de lo que le vemos obrando su magia. Y algo parecido se puede decir de los antiguos señores de los elfos que pueblan la Tierra Media. En la serie de Fritz Leiber sobre Fafhrd y el Ratonero Gris, éste último comenzó como aprendiz de brujo, y aunque más tarde renunció a ese camino para convertirse en un ladrón y un espadachín, eso no le priva de utilizar algo de magia de vez en cuando.

Quizá el ejemplo más claro es el último emperador de Melniboné. Elric es el hechicero más hábil y poderoso de su era, aunque no suele esgrimir a menudo esos poderes, debido tanto a las limitaciones que le impone su débil salud como a su ética personal. Pero aunque su conocimiento de la magia es profundo, eso no le impide ir por ahí con armadura y espada, dirigiendo ejércitos en batalla, incluso implicándose él mismo en la lucha. Y eso aun antes de hacerse con, o caer víctima de, Stormbringer.

Por supuesto, los parámetros bajo los que se trabaja en la elaboración de un sistema de juego, entorno de campaña o escenario son distintos de los de la literatura. Pero, igual que hay juegos en los que continúa la tradición de compartimentar las áreas de experiencia de los diferentes personajes (pensad en un Brujah, un Tremere, un Nosferatu y un Salubri de Mundo de Tinieblas, y después en un Guerrero, un Mago, un Ladrón y un Clérigo), hay otros que evitan estos arquetipos. Arquetipos que, repito, tienen una función y una razón lógica en según el estilo de la campaña, y aquí no me refiero sólo a los dungeon, aunque este sea el ejemplo más claro.

Las reglas suelen apoyar este punto, si así les interesa a los diseñadores; Las armaduras dificultan tanto los movimientos complicados que no se puede lanzar conjuros con una puesta, o el material del que están hechas interfiere con el poder mágico impidiendo su uso, o los exigentes estudios de un mago han monopolizado todo su tiempo, quitándole la posibilidad de aprender a moverse correctamente con una armadura, así como a manejar otras armas que una daga o un palo.

En ocasiones, como en las primeras ediciones de D&D, la prohibición es absoluta, el mago no puede vestir armadura ni manejar otras armas que las que sabe usar, punto. En otros juegos, D&D 3.X en adelante, o Ars Magica, la prohibición no es tan tajante, pero la dificultad de realizar hechizos con equipo de guerrero encima es tal que en la práctica cumplen la misma función. Teóricamente es posible, pero el coste es demasiado grande, así que no es algo que se vea más allá de forma anecdótica.

Regresamos de nuevo a Glorantha. En este entorno la magia está asociada siempre a la religión, y para obtener más poder, los fieles han de imitar lo máximo posible a sus dioses. Lo que significa que el adorador de un dios de la guerra será un guerrero, y quién rece a un dios del robo ha de ser un ladrón. Eso implica también que el tipo de magia obtenido a través de cada deidad será diferente, pues serán poderes relacionados con el área de experiencia (las runas) de ese dios.

Todo eso significa que, para plasmar ese entorno mediante reglas, se necesita disponer de mucha más libertad que la que ofrece, por ejemplo, D&D, donde cada cual tiene su lugar y función específica. Tanto RuneQuest como HeroQuest permiten dicha libertad, al ser su sistema de crecimiento de los personajes algo orgánico. Las profesiones de RQ no determinan lo que el PJ es, sino lo que ha sido hasta el momento. Más allá de ese punto, es decir, a partir del instante en que comienza como PJ, aquello en lo que se vaya a convertir será más cuestión de las decisiones del jugador y de lo que le permitan las circunstancias que de su elección de profesión inicial. Eso implica que alguien que ha estudiado magia puede decidir adiestrarse ahora en el manejo de las armas, o al contrario. Personajes como Gandalf, el Ratonero Gris o Elric (evidentemente, en el caso de éste último) son más factibles en este juego, pues no sólo pueden aprender esas nuevas habilidades, sino que no son penalizados de ninguna forma al hacerlo, no cuesta más experiencia mejorar una habilidad de la que ha sido tu profesión hasta el momento que otra completamente ajena a ella. La única limitación es encontrar a alguien que comience a adiestrarte en la materia.

En Aquelarre, por ejemplo, las ilustraciones siempre representan al mago de la forma tradicional, vestido con ropas ceremoniales, bastón, etc. Pero un brujo, en ese juego, puede serlo cualquiera, con tal de que las circunstancias le permitan aprender magia. En el suplemento Rerum Demoni uno de los PNJ descritos, el Principe de Gales Eduardo, apodado el Príncipe Negro, es descrito como un posible brujo, aprovechando la leyenda formada alrededor de este personaje. La idea del caballero brujo es perfectamente factible en este juego.

Algunas conclusiones

Los anteriores no han sido más que tres ejemplos, apenas unas gotas del mar lleno de convenciones y tópicos que el género fantástico. Hay otros, como las victorias in extremis, donde la caballería llega en el último momento. La forma en algunas criaturas de leyenda, como los enanos, elfos, orcos y trasgos, han quedado congeladas en la descripción que de ellas nos da la literatura de Tolkien y el juego de Gygax y Arneson. El honor inquebrantable, y todos los clásicos que suelen rodear ese tema.

Para dejarlo meridianamente claro, aunque creo haberlo mencionado ya en algún momento anterior, lo repetiré: Las convenciones no son intrínsecamente malas. Su uso puede ser completamente apropiado en un entorno dado. A los jugadores les gusta sentir como arrebatan la victoria de las manos del enemigo en el último momento. En la Saga de Geralt de Rivia, elfos, enanos y halflings son los propios de D&D, y así se les reconoce durante la trama, aunque eso no impide al autor darles un tratamiento más realista, acorde a la crudeza de las historias. Y tanto Pendragón como La Leyenda de los Cinco Anillos han tratado el tema del honor desde todos los ángulos imaginables.

La cuestión estriba en no emplear inconscientemente estos recursos. Cuando, como directores de juego, desarrollamos una trama, a menudo sin pensar damos pie a que las cosas sean iguales, incorporando los mismos tópicos una y otra vez, sin plantearnos la posibilidad de que tal vez haya otras formas.

Y eso no significa sólo el huir como de la peste de los tópicos. Seguimos jugando en Reinos Olvidados, en la Península Ibérica del siglo XIV, en la Britania Artúrica, en la Era Hiboria. Todos ellos entornos cargados de tópicos propios. No. No se trata de rechazarlos simplemente porque sí, buscando a ciegas algo que nos prometa diferencias, sino de comprenderlos. Entender su funcionamiento y su finalidad.

Si sabemos cómo funciona y para qué nos puede servir el tópico, entonces podemos decidir, con adecuado conocimiento de causa, si lo desechamos, lo conservamos o incluso lo retorcemos un tanto, hasta crear una variante del mismo que introduzca novedad en nuestra campaña. Quizá el amor verdadero funcione del mismo modo para los villanos que para los héroes, después de todo.

El guionista de comics Kurt Busiek hizo algo así con su serie Astro City. Leer una historia de esta colección provoca al principio una sensación extraña. Por un lado, estamos viendo los mismos clásicos mundos de superhéroes a los que estamos acostumbrados a leer en Marvel y DC. Pero por otro lado, sin dejar de ser lo mismo, es algo más. Eso se debe al detallado conocimiento de Busiek de todas las convenciones del género, y a su habilidad para retorcerlas sutilmente, apenas un toque aquí y allá, hasta que, sin darnos cuenta de exactamente cómo lo ha hecho, la serie presenta historias con temáticas muy apartadas del género de los superhéroes, pero cuya presencia y peso en la trama nos parece algo absolutamente natural. La habilidad de cirujano de Busiek para hacer algo que nos resulta a la vez familiar y novedoso es asombrosa. Algunos autores han ahondado en ese estilo, mientras que otros intentos de crear cómics de superhéroes que resulten originales, mediante el recurso fácil de la oposición frontal a las convenciones vigentes acaban pareciendo, al compararlas con Astro City, burdas y poco inspiradas.

Dentro de mis modestas posibilidades (ya me gustaría a mí tener siquiera una fracción del talento de Busiek), eso es lo que me gustaría hacer con una campaña de fantasía. Diseccionar el género, reconocer los tópicos. Reflexionar sobre lo adecuado de su inclusión, o si hay que darle algún leve retoque. Si así se debe hacer, desecharlo, pero por una razón meditada, no simplemente porque es un tópico.

El objetivo final consiste en que, siendo algo muy parecido a lo mismo, a lo que nos resulta familiar y nos gusta, la campaña contenga una saludable dosis de frescura, resultado del aspecto novedoso de esos mismos temas que tantas y tantas veces hemos encontrado a lo largo de nuestra experiencia como jugadores y directores de juego. Os animo a que tratéis de hacer lo mismo.

COSECHA DE MUERTE
ROBERT E. HOWARD
MIKE DOCHERTY

CONAN REY©

CON EL ÉPICO AVENTURERO CREADO POR ROBERT E. HOWARD

¡CONAN PASA AL ATAQUE!

Por fin logran unirse los defensores de Tarantia, con Conn al frente, a las fuerzas de su padre.

La estrategia militar llevada por el Rey Conan le está dando grandes éxitos contra un enemigo numéricamente superior. En el contenido de este cuaderno le veremos lanzar sucesivos ataques, que cogen al enemigo por sorpresa.

Como nota curiosa veremos también a Zenobia al frente de un grupo de mujeres, que se une a las fuerzas de Conan con objeto de reforzar el ejército de su marido, y ella misma tiene el honor de dar la orden de ataque. Continuamente, la historia está ganando en fuerza épica y la acción se desarrolla a un ritmo alucinante.

No obstante, la batalla final no está ganada y seguiremos viendo más batallas con diversas alternativas, tal como venimos anunciando desde hace varios números. En la parte final del episodio que hoy comenzamos, **"Cosecha de muerte"**, que acabará en el próximo número, habrá una gran sorpresa.

Observar también que al comienzo del cuaderno de hoy, la invidente Zelata le dice al Rey Conan **"ábrete camino en las tinieblas..."** Esta frase contiene un doble sentido, como también averiguaréis más adelante.

M.A.

KING CONAN

EL MÁS GRANDE HÉROE DE ESPADA Y BRUJERÍA CREADO POR ROBERT E. HOWARD

DON KRAAR
Guión

MIKE DOCHERTY
Lápices

VINCE COLLETTA
Tinta

COSECHA DE MUERTE

¿LO HAS OÍDO? ¿QUÉ ES ESO?
PARECE COMO...
CABALLOS... PISADAS... A MILLARES...
¡AHÍ... LOS AQUILONIOS!
EN EL FLANCO IZQUIERDO DEL ENEMIGO, LOS CENTINELAS NEMEDIOS ESTÁN CONVENCIDOS DE QUE HOY LES HA TOCADO UNA GUARDIA FÁCIL...
¡NOS ESTÁN REBASANDO!
¡DEBEMOS AVISAR A SU MAJESTAD!
¡ESE CERDO REAL LO SABRÁ PRONTO!
¡PRIMERA SANGRE POR EL REY CONAN!

PADRE, LA GUARNICIÓN DE TARANTIA SE PONE BAJO TU MANDO, ¿QUÉ NOS ORDENAS?
MUY BIEN, CONN, ATAQUEMOS A ESOS PERROS ANTES QUE LA LUZ DEL ALBA NOS DÉ EN LOS OJOS.
HA LLEGADO LA HORA DE LA VENGANZA. RECORDAD EL GRITO DE GUERRA: ¡VICTORIA O MUERTE!
Y FIAOS AL DIOS DEL FRÍO ACERO.
¡A LA CARGA!

VAMOS A ECHAR A ESOS PERROS DEL CAMPO. ¡SIN CUARTEL!
OÍD... EL REY HA INICIADO EL ATAQUE. ES HORA DE UNIRSE A ÉL.
PREPARAOS PARA CARGAR
Y, AL NORTE, PRÓSPERO PREPARA LA LÍNEA AQUILONIA PRINCIPAL...
¡A LA CARGA!

EN EL CAMPAMENTO ENEMIGO PRINCIPAL, EL REY XANTAUS, LA REINA LEORA Y EL REY TARASCUS II NO JUZGAN NECESARIO AVANZAR UNA VICTORIA SEGURA. *
QUIERO SABOREAR ESTA VICTORIA. Y LUEGO EXHIBIR LOS RESTOS DE CONAN EN LA MURALLA DE MESSANTIA
¿HE DE RECORDARTE QUE PRIMERO DEBEMOS DERROTARLO?
MAJESTADES... SE ACERCA UN CORREO.
LOS RESTOS DE CONAN SERÁN MÍOS... LO PROMETISTEIS.
¿QUÉ HAY DE NUEVO?
SEÑOR... SEÑOR. EL REY CONAN NOS HA REBASADO POR EL FLANCO. ¡HA APLASTADO EL FLANCO IZQUIERDO, Y SU EJÉRCITO NOS ATACA DE FRENTE!
NOS HA REBASADO. CÓMO... NO ES POSIBLE...

¡HACEDLOS RETROCEDER, SU CAMPO YA ES NUESTRO!
¡SABOREA EL ACERO, CERDO! ¡OJALÁ SE TE ATRAGANTE!
¡LOS QUE ESCAPÉIS DE NUESTRA ESPADA OS AHOGARÉIS EN LA SANGRE DE LOS VUESTROS!

¡EL PRÍNCIPE CONN OS BRINDA SUS CUMPLIDOS, CHACALES NEMEDIOS!
HOY MISMO OS ARREPENTIRÉIS DE HABER TOMADO LAS ARMAS CONTRA AQUILONIA.
¡TE DEVOLVEREMOS EL CUMPLIDO, NOBLE PRÍNCIPE!
¡INTÉNTALO, BELLACO!

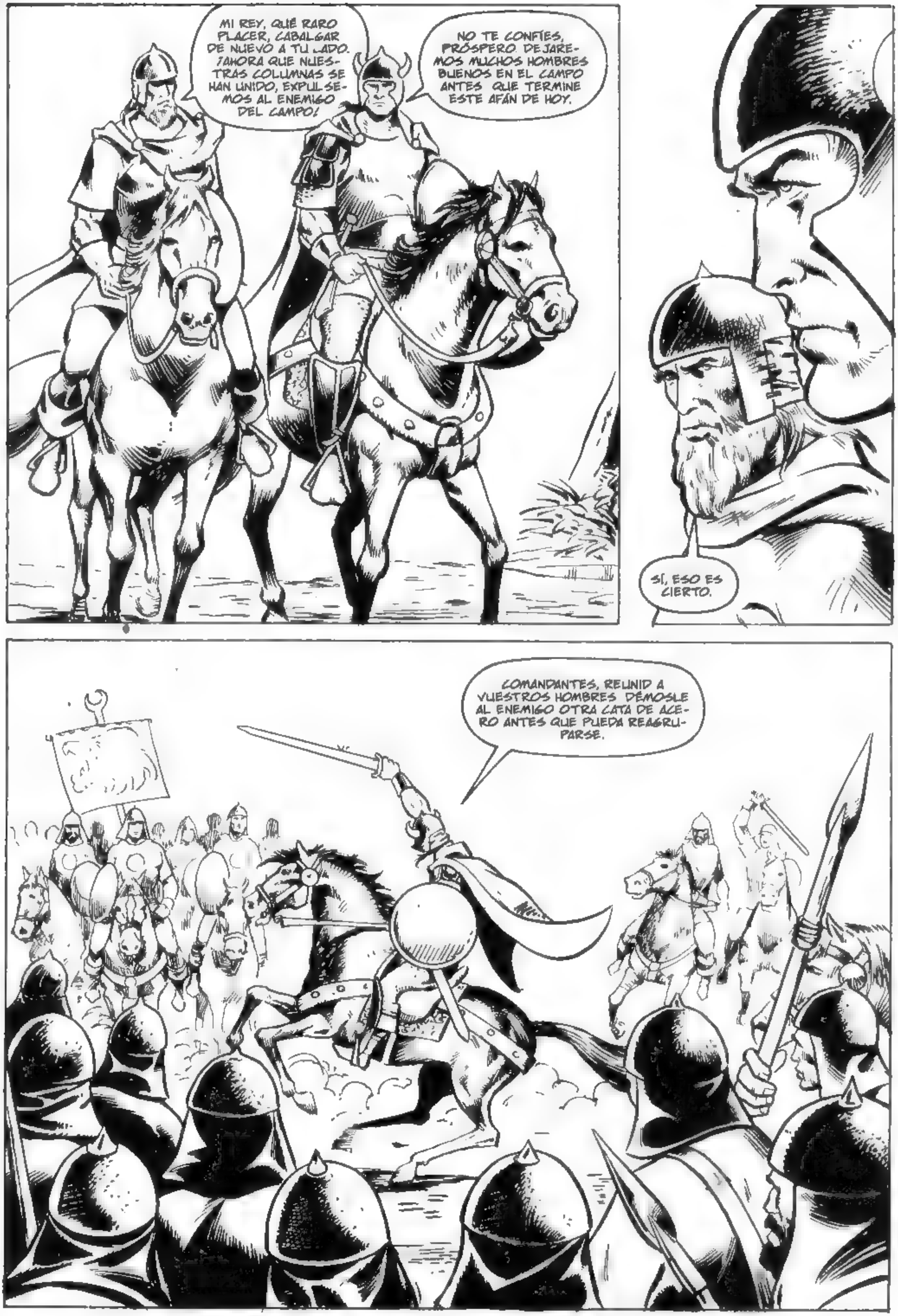
ES HORA DE QUE MATEMOS AL PRIMER AQUILONIO DE HOY.
DÉJAME UN POCO A MÍ, CAMARADA.
¡CUIDADO!
¡AQUÍ TENÉIS UNA ESPADA FORJADA EN AESGAARD Y TEMPLADA EN SANGRE PARA MATAR NEMEDIOS!
¡YO, DERYCK, HIJO DE ROLF DE AESGAARD, JURO MATAR A VEINTE O MORIR EN EL INTENTO!
¡QUITAOS EL SUEÑO DE LOS OJOS ANTES DE DESENVAINAR EL HIERRO!
TANTO DA UN CANALLA AESIR COMO UN AQUILONIO COMO PRIMERA VÍCTIMA DEL DÍA

¡VENID, MATADME AHORA QUE AÚN SOSTENGO EL ACERO!
TIENTAS A LA MUERTE.
HOY CONOCERÉ LA GLORIA O IRÉ CON MI PADRE AL VALHALLA
SSSÍIIIIUUUM...
¡INCENDIAD EL CAMPAMENTO! ¡QUE NO QUEDE NI UNA TIENDA!

¡XANTAUS, DÉJATE VER, MI ESPADA TIENE SED DE TU SANGRE!
¡CRASSUS, JURO QUE, CUANDO TE ENCUENTRE, NO MORIRÁS DE UNA MUERTE RÁPIDA NI INDOLORA!
EL PROPIO REY CONAN DIRIGE EL ATAQUE SI NO NOS REAGRUPAMOS, NOS EXPULSARÁN DEL CAMPAMENTO

XANTAUS NO PODRÁ DETENER EL ATAQUE DE CONAN. HOY LOS HADOS LO HAN QUERIDO ASÍ
MALDITO SEAS, CRASSUS NOS HAS FALLADO EN TODO MOMENTO OJALÁ VIVA PARA VER CÓMO XANTAUS Y LEORA TE TORTURAN HASTA LA MUERTE.
¿DÓNDE ESTABA TU BRUJERÍA CUANDO LA NECESITAMOS?
MI BRUJERÍA ES INFINITAMENTE SUTIL.
PUEDE MATAR A UN HOMBRE DORMIDO.
...O EN UN PARPADEO.
CON UN JUEGO DE MANOS ...
¡...PUEDE ENTRAR EN TU CORAZÓN!

DESDE LAS ALMENAS DE TARANTIA...
MIRA, TROCERO, LA NIEBLA MATINAL ESCAMPA...
SÍ, Y LA FUERZA PRINCIPAL DEL REY HA ENLAZADO CON LA COLUMNA QUE ASALTÓ EL FLANCO IZQUIERDO.
AHORA, SI ESE DIABLO DE CRASSUS NO DESATA LAS FUERZAS DE LA OSCURIDAD CONTRA NOSOTROS...
SÍ, PUBLIUS. SÍ.
NO DEBÉIS TEMER, AMIGOS MÍOS.
¿ACASO TU DIOS ASURA NOS BRINDA PROTECCIÓN, HADRATHUS?
ESO NO LO SÉ.
POCO ME IMPORTA. YO YA NO CREO QUE LOS DIOSES SE CUIDEN DE LOS PROBLEMAS DE LOS MORTALES.
PERO, EN TANTO QUE GUARDE PARA EL REY EL CORAZÓN DE AHRIMÁN, NO DEBEMOS TEMER LA BRUJERÍA DE CRASSUS.
¡MIRAD, EL ENEMIGO SE RETIRA! ¡LA BRUJERÍA DE CRASSUS SÍ DEBE DE SER FÚTIL!
SÍ, POCO ME FALTA PARA CREER QUE LOS DIOSES, AL CABO, NOS APOYAN.


MI REY, QUÉ RARO PLACER, CABALGAR DE NUEVO A TU LADO. ¡AHORA QUE NUESTRAS COLUMNAS SE HAN UNIDO, EXPULSEMOS AL ENEMIGO DEL CAMPO!
NO TE CONFÍES, PRÓSPERO DEJAREMOS MUCHOS HOMBRES BUENOS EN EL CAMPO ANTES QUE TERMINE ESTE AFÁN DE HOY.
SÍ, ESO ES CIERTO.
COMANDANTES, REUNID A VUESTROS HOMBRES DÉMOSLE AL ENEMIGO OTRA CATA DE ACERO ANTES QUE PUEDA REAGRUPARSE.

AHORA, AQUILONIOS, CIMMERIOS, AESIRES Y KUSHITAS, APRESTAOS A COMBATIR POR UNA CAUSA COMÚN.
¡LOS CABALLEROS DE POITAIN ESTÁN PRESTOS, MAJESTAD!
¡LOS HOMBRES DE KUSH ESTÁN LISTOS, OH REY!
¡SÍ, SÉ DE VUESTRO ÁNIMO LUCHADOR, HOMBRES DE KUSH!

¡LOS HIJOS DE AESGAARD ESTÁN LISTOS!
¡LOS ARQUEROS BOSONIOS AGUARDAN TU ORDEN, SEÑOR!
MAJESTAD, EAMON Y SUS CIMMERIOS ESTÁN LISTOS PARA APOYAR A MI CABALLERÍA LIGERA.
ENTONCES, GAIUS FLAVIUS, PODEMOS ACOMETER DE NUEVO AL ENEMIGO.
¿QUÉ NOS ORDENAS, REY CONAN?
LA VICTORIA.

PREPARAOS PARA LA CARGA..
¡DAD LA SEÑAL!
¡A LA CARGA!

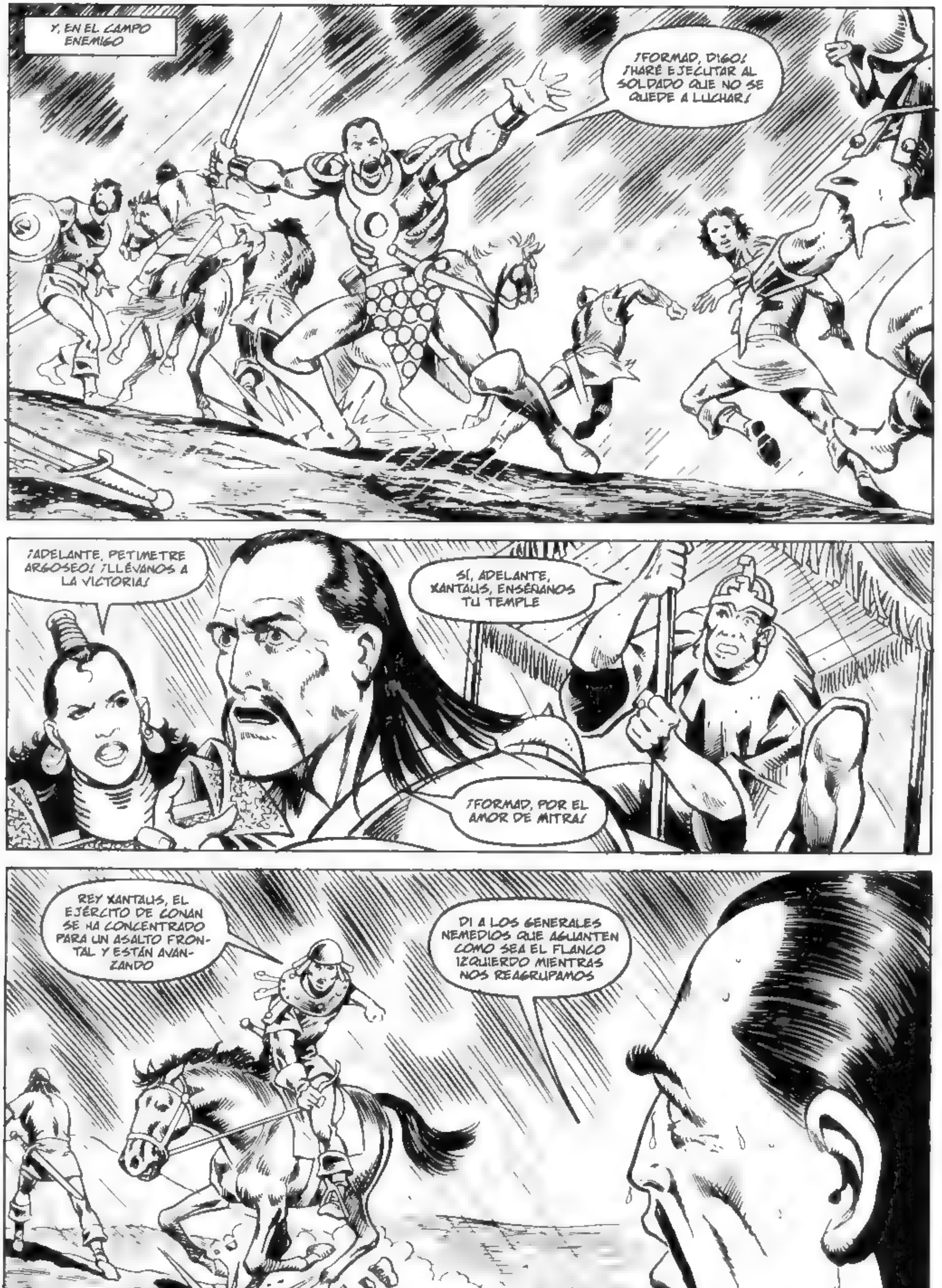
AGUANTAD EN VUESTROS PUESTOS. CREEDME, ESTA VEZ NO ROMPERÁN NUESTRAS LÍNEAS.
VENGA, XANTAUS, DALES ÁNIMOS. ¿ÉSTA ES LA VICTORIA QUE NOS PROMETÍAS?
XANTAUS, LES SUPERAMOS POR CINCO A UNO. . ¿O ERAN TRES A UNO ?
¡VAMOS, IDIOTA ENGREÍDO! ¡LLAMA A LOS HOMBRES AHORA QUE AÚN PUEDES!
NO ME DISTRAIGAS, LEORA. PRONTO EL ENEMIGO SE DESGASTARÁ, Y ENTONCES ATACAREMOS Y LOS DESTRUIREMOS.
SEÑOR... MIRA...
NO... OTRA VEZ NO. .
¡TODOS A MÍ!

¡DIGO QUE TO-DOS CONMIGO!
¡INCOMPETENTE MISERABLE!
...NUESTRA ES LA VICTORIA, OS DIGO... LA VIC-TORIA..
¡VICTORIA O MUERTE!

¡PREPARADOS O NO, HABREMOS DE LUCHAR!
SÍ QUE LOS SOLDADOS DE CONAN DERRAMEN SU PROPIA SANGRE.
¡HACEDLOS RETROCEDER, QUE NO SE REAGRUPEN!
Y LA MATANZA DURA TODO EL DÍA...
¡TOCAD RETIRADA!

SI QUEREMOS PONER DE RODILLAS AL ENEMIGO, HABRÁ QUE PELEAR DURANTE TODA LA NOCHE HASTA EL ALBA.
INTERROGAD A VUESTRO CORAZÓN: ¿VUESTROS HOMBRES PODRÁN HACERLO?
¿Y QUÉ ME DICES DE TUS MUJERES, OH REY?
¿QUÉ...?

LAS MUJERES DE AQUILONIA ESTÁN PRESTAS A COMBATIR JUNTO A SUS HOMBRES.
NO LE DES LA CULPA A CONN POR ACEPTARME EN LAS HUESTES, ESPOSO MÍO. NO LE DI OTRA OPCIÓN.
POR CROM E YMIR, QUIZÁ TRIUNFE EN LA BATALLA DE HOY, PERO NO PODRÍA DOMAR TU ESPÍRITU.
MI REY, ORDENARÉ QUE UNA GUARDIA ARMADA LA ACOMPAÑE DE VUELTA.
NO, PALLANTIDES, NO PUEDES ECHARME DEL CAMPO DE BATALLA. EL DESTINO NOS AGUARDA. ¿QUÉ DECIDES, REY CONAN?
DANOS LA ORDEN DE AVANZAR, ZENOBIA.
HA LLEGADO LA HORA DE EXPULSAR DE UNA VEZ AL ENEMIGO DEL CAMPO DEL HONOR... ¡AVANZAD!
¡A TUS ÓRDENES, OH REINA!



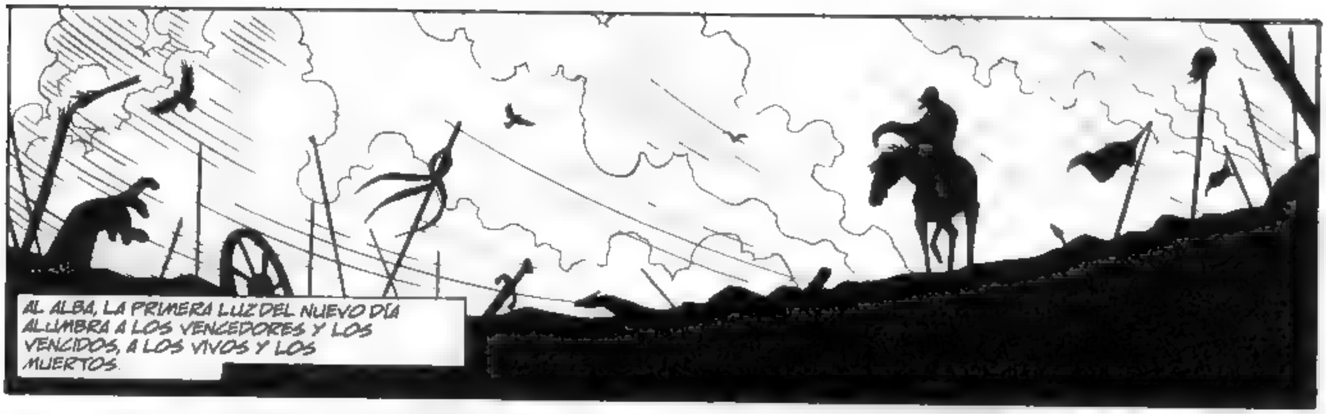
Y, EN EL CAMPO ENEMIGO
¡FORMAD, DIGO! ¡HARÉ EJECUTAR AL SOLDADO QUE NO SE QUEDE A LUCHAR!
¡ADELANTE, PETIMETRE ARGOSEO! ¡LLÉVANOS A LA VICTORIA!
SÍ, ADELANTE, XANTAUS, ENSÉÑANOS TU TEMPLE
¡FORMAD, POR EL AMOR DE MITRA!
REY XANTAUS, EL EJÉRCITO DE CONAN SE HA CONCENTRADO PARA UN ASALTO FRONTAL Y ESTÁN AVANZANDO
DI A LOS GENERALES NEMEDIOS QUE AGUANTEN COMO SEA EL FLANCO IZQUIERDO MIENTRAS NOS REAGRUPAMOS

¡MI REY, LOS NEMEDIOS SE HAN DISPERSADO YA ANTE EL ATAQUE DE CONAN!
LAS FUERZAS DE CONAN SE ESTÁN ACERCANDO YA.
¡SÁLVESE QUIEN PUEDA!
¡VOLVED! ¡VOLVED AHORA MISMO, OS LO ORDENO!
¡BASTA, LEORA, AHORA NO PODEMOS PERDER LOS NERVIOS!
¡¿BASTA?! ¡¿BASTA?! ¡YA TE LO DIRÉ CUANDO TENGAS BASTANTE, PAYASO ARGOSEO!

¡LOS NEMEDIOS TE HAN DEJADO. AHORA VAS A VER CÓMO EL EJÉRCITO DE OPHIR TE ABANDONA A TU SUERTE
Y EN CUANTO A TI, CACHORRO ENFERMIZO.
LEORA.. LEORA, SOCÓRREME.
QUÉDATE AHÍ, TARASCUS, VOY POR TI
LEORA, AGUARDA.
¡POR LOS DIOSES, LOS CASCOS DE MI CABALLO PONDRÁS FIN A TU REINO!
¿QUÉ INTENTAS HACER?
¡LEORA, CASI ME MATAS!
SÍ, Y CUÁNTO LAMENTO ESE "CASI".

¡HOMBRES DE ARGOS, REAGRUPAOS EN LAS ALTURAS FRENTE A LA CIUDAD!
¡XANTAUS... XANTAUS, AYÚDAME!
¡AYÚDAME, ESTOY SOLO, TENGO MIEDO!
AGUARDAME AHÍ, TARASCUS. YA VOY...
¡...A OFRECERTE MIS CUMPLIDOS!
HUMF..
XANTAUS.. LEORA.
¿Y MIS PORTEADORES, MIS GENERALES, MIS CONSEJEROS...?
¿POR QUÉ ME HAN ABANDONADO?
¡OH DIOSES, LIBRADME DE LA FURIA DE LOS AQUILONIOS!

EN LAS ALMENAS DE TARANTIA...
EL REY ACOMETE DE NUEVO AL ENEMIGO
QUE ASURA CABALGUE CON ÉL Y LE GUARDE DE TODO MAL.
EL ENEMIGO HUYE EN DESORDEN, PERO AÚN NOS SUPERA EN NÚMERO.
SÍ, SI SE REAGRUPAN DURANTE LA NOCHE, EL REY AÚN PODRÍA LLEVARSE LA PEOR PARTE.
LOS CIELOS VUELVEN A ABRIRSE.
SÍ, Y SE APAGA LA ÚLTIMA LUZ DEL DÍA.
SÓLO EL ALBA REVELARÁ EL DESENLACE.
DURANTE LA NOCHE, LA BATALLA PROSIGUE...


AL ALBA, LA PRIMERA LUZ DEL NUEVO DÍA ALUMBRA A LOS VENCEDORES Y LOS VENCIDOS, A LOS VIVOS Y LOS MUERTOS.

CROM, EL PRECIO DE ESTA VICTORIA HA SIDO CASI TAN ALTO COMO EL DE UNA DERROTA.
MITRA, LLÉVAME HASTA MI ESPOSO. HE DE SABER SI SE HALLA ENTRE LOS VIVOS O LOS MUERTOS.
LA TROMPETA HA LLAMADO POR ÚLTIMA VEZ A FORMAR A LOS HOMBRES DE AQUILONIA, PERO TÚ, AMOR MÍO, COMO TANTOS OTROS, NO LA OIRÁS.

TAL VEZ LA ENCUENTRE CON LOS HERIDOS...
...O TAL VEZ ENTRE LOS MUERTOS.
SEA COMO SEA, NO ME DETENDRÉ HASTA ENCONTRARLA
HE DEJADO A MUCHAS MUJERES VIUDAS EN MI VIDA. EN ESTOS DOS DÍAS HABRÉ DUPLICADO EL NÚMERO.
PUEDE QUE LOS DIOSES ME CASTIGUEN DEJÁNDOME VIUDO.
ENTONCES VERÍA CON ENVIDIA A LOS QUE YACEN EN EL CAMPO.
A MENOS QUE

¿CONOZCO ESA FIGURA, O LOS OJOS ME EN-GAÑAN?
EXISTE UN PARECIDO.
¿ACASO BUSCAS A ALGUIEN, GRAN REY?
SÍ, A ALGUIEN A QUIEN TEMÍA HABER PERDIDO, A QUIEN NO PUDE DECIR ADIÓS.
ENTRE NOSO-TROS NO HAY ADIOSES.
ZENOBIA, AMOR MÍO...
CONAN, ES-TOY EXHAUSTA. NO PENSABA QUE MIS MIEM-BROS TEN-DRÍAN FUER-ZAS PARA HALLARTE.
SÍ LAS TUVIERON AHORA, SÓLO EL PODER DE LA MUERTE NOS SEPARARÁ

EN EL MOLINO CABE EL KHOROTAS DONDE CRASSUS RETIENE A RADEGUND Y A TAURUS...
PREPARA LOS CABALLOS PARA PARTIR. CORREMOS PELIGRO DE MUERTE SI NO NOS ALEJAMOS DE ESTE LUGAR.
RÁPIDO, DESPIERTA A LOS CAUTIVOS. TENEMOS QUE IRNOS.
SÍ, SEÑOR.
DEBES LEVANTARTE, PRINCESA MÍA.
¡NO ME PONGAS LA MANO ENCIMA, SUCIO RENEGADO!
AHORA QUE NO ESTÁ DROGADA CON LOTO NEGRO, ES COMO UN FIERABRÁS. PERO YA LE ENSEÑAREMOS A OBEDECER.
JA JA, RADEGUND, YA NO ERES LA JOVEN SEÑORA DEL PALACIO REAL.

HAS DADO TU ÚLTIMA ORDEN, RADEGUND.
ES UNA CUESTIÓN DE PURA MATEMÁTICA
SEÑOR, ¿Y ESTE MOCOSO PELEÓN?
SÍ, SOMOS SEIS Y TENEMOS CINCO CABALLOS.
ES HORA DE LIBRARSE DE UNA PESADA CARGA...
.DE LA QUE YA NOS QUERÍAMOS LIBRAR...
¿QUÉ HACÉIS? ¿OS HABÉIS VUELTO LOCOS?
SI ESTO ES LOCURA, TAMBIÉN ES UN PLACER
¡CRASSUS, MAESTRO, SÁLVAME!
APROPIADO FINAL PARA UN APRENDIZ INDESEABLE QUE YA NO ME ERA ÚTIL

EL EJÉRCITO DEL REY CONAN ACAMPA FRENTE A LAS MURALLAS DE TARANTIA Y ACLAMA A SU GENERAL...
MÍRALOS, ZENOBIA. AQUILONIOS, CIMMERIOS, AESIRES Y KUSHITAS, CODO CON CODO, COMO HERMANOS DE ARMAS.
PADRE, TENGO NOTICIAS DE RADEGUND Y TAURUS
PUES DÍNOSLAS, HIJO.
UN CAUTIVO NOS DIJO QUE CRASSUS LOS TENÍA COMO REHENES Y NO QUISO DÁRSELOS A XANTAUS
PUES ES HORA DE QUE NOS ENFRENTEMOS A ESE BRUJO TRAIDOR Y ACABEMOS CON ESTO.
SÍ, PADRE, PERO ESE PERRO SE HA ESFUMADO.

¡SALUDOS, MI REY! ¡LA VICTORIA ES DULCE A LA LUZ DE LA MAÑANA!
CIERTO. PERO, SI NO NOS APRESURAMOS EN HONRAR A LOS CAÍDOS, EL AIRE APESTARÁ MUY PRONTO A MUERTE
TROCERO, NO TENDRÍAS QUE CABALGAR CON ESA HERIDA.
MI REINA, TENGO TANTO DERECHO A CABALGAR, COMO TÚ A PONERTE ESA ARMADURA E IR A LA BATALLA.
SI VUELVE A INTENTARLO, LE RECORDARÉ TUS PALABRAS, TROCERO PERO NO TENDRÍAS QUE CABALGAR CON ESA HERIDA.
SÍ, PERO HADRATHUS HA DESCUBIERTO ALGO QUE DEBES SABER.
SÍ, MI REY.
EL CORAZÓN DE AHRIMÁN PUEDE RESPONDER A LAS PREGUNTAS QUE TE HAYAS PLANTEADO.

PUES USA SU PODER PARA ENCONTRAR A RADEGUND Y TAURUS.
SÍ, ÚSALO, HADRATHUS DEBEMOS SABERLO
VENGA, AMIGO MÍO, DINOS LO QUE QUEREMOS SABER.
CRASSUS CABALGA AL SUR, EN EL CAMINO DE ARGOS, CON RADEGUND COMO REHÉN.
OH, MI REINA, TAURUS HA MUERTO A MANOS DE LOS SICARIOS DE CRASSUS
NO... ¡OH, MITRA, TEN PIEDAD, NO!
NO LLORÉIS POR QUIEN NO HA MUERTO.
¡¿QUÉ. ZELATA?!

LOS DIOSES ME HAN REVELADO LA VERDAD. NO LLORES, OH REINA. TU SEGUNDO HIJO VIVE.
CRASSUS HA MATADO A OTRO NIÑO A QUIEN ÉL MISMO PUSO EN LUGAR DEL VUESTRO POCO DESPUÉS QUE ÉSTE NACIERA.
PUES PERSEGUIRÉ A CRASSUS Y VENGARÉ EL HONOR DE LA FAMILIA AUNQUE ME CUESTE LA VIDA.
NO, PRÍNCIPE.
NO ES TU DESTINO RESCATAR A LA PRINCESA RADEGUND.
ENTONCES DESAFIARÉ AL DESTINO. ¿ALGUIEN QUIERE SEGUIRME?
PUEDES CONTAR CON LOS CABALLEROS DE POITAIN, MI PRÍNCIPE.
QUE EL HADO NOS OTORGUE EL DESTINO QUE LE PLAZCA YO TE SEGUIRÉ, CONN.
SI NUESTRO HIJO VIVE, IRÉ HASTA KHITAI PARA BUSCARLO.

AL DÍA SIGUIENTE, CONN SE DISPONE A INICIAR LA EXPEDICIÓN Y SU PADRE PREPARA LA VENGANZA CONTRA EL ENEMIGO...
CONAN, NUESTRO HIJO ESTÁ LISTO PARA PARTIR.
LOS PUERTOS DE MONTARA QUE UNEN AQUILONIA Y NEMEDIA SON ANGOSTOS DESFILADEROS QUE LOS NEMEDIOS PODRÍAN DEFENDER CON POCA TROPA.
MUY BIEN, TROCERO, NOS CONTENTAREMOS CON ECHAR A LOS NEMEDIOS DE NUESTRO PAÍS LUEGO HAREMOS LO MISMO CON LOS EJÉRCITOS DE ARGOS Y OPHIR.
PADRE, RUFIO Y LOS CABALLEROS POITANIOS ESTÁN LISTOS PARA IR HACIA ARGOS EN POS DE CRASSUS Y RADEGUND.
TRÁELA VIVA, CONN, AUNQUE PARA ELLO TENGAS QUE DEJAR ESCAPAR A CRASSUS.
REY CONAN, UNO DE MIS OFICIALES PIDE QUE LE DISPENSES DE SUS DEBERES.

HE TRATADO DE DISUADIRLE, PERO HACE OÍDOS SORDOS A MIS PALABRAS.
¿CUÁL DE ELLOS, HAGEN?
SOY YO, GRAN REY HE CUMPLIDO MI PROMESA DE SERVICIO AHORA, ¿ME DEJARÁS MARCHAR CON HONOR?
¿DERYCK?
SÍ, MI SEÑOR
DERYCK, HAS LUCHADO A MI LADO Y ME HAS SALVADO LA VIDA. ¿NO PODEMOS OFRECERTE NADA?
SÓLO EL PERMISO PARA IRME CON HONOR, PRÍNCIPE CONN, SI TU PADRE QUIERE.
NO TE LO IMPEDIRÉ. PERO ¿ADÓNDE TE VAS?
BUSCARÉ FORTUNA EN EL SUR, EN ZINGARA Y AÚN MÁS AL SUR.
PADRE, ¿POR QUÉ TIENE ESE EMPEÑO EN DEJAR EL SERVICIO?
PORQUE ES HIJO DE ROLF, CONN, DEL JEFE AESIR AL QUE TUVE QUE MATAR PARA PODER DIRIGIR LA ALIANZA BÁRBARA.

ES HORA DE PARTIR, PADRE. SI TODO ME SALE BIEN, VOLVERÉ CON RADEGUND Y CON LA CABEZA DE CRASSUS
NO ES TU DESTINO RESCATARLA, NOBLE PRÍNCIPE.
DERYCK..
DE CAMINO A ZINGARA..
¿ADÓNDE TE DIRIGES, DERYCK, HIJO DE ROLF?
TÚ... ¿DE DÓNDE HAS SALIDO?
PREOCÚPATE DE SABER ADÓNDE VAS TÚ, JOVEN Y ORGULLOSO GUERRERO.
¡TU DESTINO SE HALLA CAMINO DE ARGOS!

MIKE DOCHERTY

NEXUS EDITION
HOWTO ARSENIO LUPIN
LA TIERRA DEVASTADA
CONAN
DE ROBERT E. HOWARD

CONAN REY ©

CON EL ÉPICO AVENTURERO CREADO POR ROBERT E. HOWARD

La Tierra Devastada

El final de Taurus ha llegado. Muere a manos de los que él creía eran sus aliados en contra de su padre. Os prometíamos sorpresas, pero ésta no va a ser la única. La vidente Zelata revela a Conan que Taurus no era su verdadero hijo y que fue sustituido en el nacimiento.

El príncipe Conn parte en busca de su hermana Radegund que sigue prisionera en poder de Crassus y Xantaus, pero será Deryck, hijo de Rolf, el jefe aesir a quien Conan mató, quien la encuentre.

La tierra devastada, el episodio que hoy comienza, donde se nota la labor de unos buenos dibujantes, aparecen despidiéndose Zenobia y Conan, de su supuesto hijo, al que criaron, y dice Zenobia *"nunca fue feliz con nosotros. Ruego a Mitra que encuentre la felicidad en el otro mundo. ¡Lo eduqué como si fuera mío...! ¿cómo no sentir su pérdida?"*.

El Rey Conan prepara a sus fuerzas para un próximo ataque al enemigo, y así lo dejamos en este cuaderno, pendiente hasta el próximo...

M.A.

KING CONAN

EL MÁS GRANDE HÉROE DE ESPADA Y BRUJERÍA CREADO POR ROBERT E. HOWARD

DON KRAAR / Guión • **JUDITH HUNT** / Lápiz • **ART NICHOLS** / Tinta

FRENTE A LOS MUROS DE TARANTIA, LOS AQUILONIOS RINDEN LOS ÚLTIMOS HONORES A LOS MUERTOS...
HEMOS PAGADO MUY CARA ESTA VICTORIA. JURO QUE EL ENEMIGO PAGARÁ CARA SU DERROTA.
ESPOSO, TE RUEGO QUE NO OLVIDES LA PROMESA DE BUSCAR A NUESTRO SEGUNDO HIJO.
MI REINA, SI TAURUS VIVE, PUEDES CONTAR CON QUE EL REY Y SUS HOMBRES LO ENCONTRARÁN
MI CORAZÓN SABE QUE ZELATA NO MENTÍA CUANDO DIJO QUE ESE MUCHACHO NO ERA NUESTRO.
AGUARDA...
.DÉJAME VERLE POR ÚLTIMA VEZ.
TEN CORAJE.
NO FUE NUNCA FELIZ CON NOSOTROS. LE RUEGO A MITRA QUE HALLE CONTENTO EN EL OTRO MUNDO.

LO CRIÉ COMO SI HUBIERA SIDO MÍO. ¿CÓMO NO VOY A SENTIR ESTA PÉRDIDA?
AHORRA LÁGRIMAS, OH REINA. PUEDE QUE MÁS ADELANTE LAS NECESITES.
ZELATA, ¿LOS DIOSES HAN ALZADO OTRO VELO PARA VOLVER A MOSTRAR EL FUTURO?
SÓLO CRASSUS CONOCE EL PARADERO DE TU VERDADERO HIJO, PERO EL DEBER Y EL HONOR DE RESCATAR A LA PRINCESA RADEGUND NO CORRESPONDEN A CONN.
NO PUEDO DECIR MÁS. LOS DIOSES SELLAN MIS LABIOS
QUE LAS LLAMAS CONSUMAN EL CADÁVER DEL INFORTUNADO, Y TAMBIÉN VUESTRO DOLOR, MAJESTADES.
POR LOS DIOSES, JURO QUE ENCONTRARÉ A NUESTRO HIJO.
Y YO TE RUEGO QUE LO HAGAS ANTES QUE SE ME PARTA EL CORAZÓN.

LA PRIMERA LUZ DEL DÍA HALLA A CONN CABALGANDO EN POS DE SU HERMANA CAUTIVA..
A ESTE PASO, HABREMOS DE CAMBIAR DE MONTURA AL MEDIODÍA, RUFIO.
SÍ, A MENOS QUE EL ESPÍA TRAIGA BUENAS NOTICIAS.
ALTO... EL ESPÍA REGRESA. ROGADLE A MITRA QUE HAYA HALLADO A LA PRINCESA
MI PRÍNCIPE, LA CABALLERÍA ARGOSEA HA CAPTURADO A CRASSUS Y SU SÉQUITO Y SE LOS LLEVA AL CAMPAMENTO DEL REY XANTAUS JUNTO AL RÍO ALIMANE
ASÍ QUE NOS HALLAMOS TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS. Y ESAS LÍNEAS PODRÍAN MOVERSE EN POCAS HO-
SÍ, AMIGO MÍO. POCA COSA PODEMOS HACER, APARTE DE ESPERAR A LA NOCHE Y RECONOCER EL CAMPO ENEMIGO.

ESA NOCHE, CABE EL RÍO ALIMANE..
HA ESTABLECIDO SU PUESTO DE MANDO PARA EL REAGRUPAMIENTO.
NO DEBE DE SER DIFÍCIL ENCONTRAR A LA PRINCESA.
RECUERDA, RUFIO, TEN CUIDADO, MUCHO CUIDADO...
DILE A LA REINA LEORA QUE IRÉ A SU ENCUENTRO EN EL MOMENTO Y LUGAR PROPUESTOS PARA RESTABLECER LA ALIANZA
LA REINA DE OPHIR SABRÁ TU RESPUESTA, REY XANTAUS.
EN CUANTO A TI, MISERABLE BUITRE ESTIGIO...
VAMOS A VER LO QUE AGUANTAS BAJO UN LENTO SUPLICIO.
ESPERA, XANTAUS...

HABLA RAPIDO, BRUJO.
NO PUEDES MATARME SIN QUE ANTES TE HAYA REVELADO CUÁL ES EL ARMA QUE ACABARÁ CON EL REY CONAN.
RADEGUND TE HA DICHO QUE MATÉ A SU HERMANO. EN REALIDAD, MATÉ A UN PERVERSO RAPAZ QUE PUSE EN LUGAR DEL PRÍNCIPE DESPUÉS DE SU NACIMIENTO.
MI MÁS VALIOSO REHÉN NO ES LA BELLA PRINCESA, SINO SU VERDADERO HERMANO, CRIADO EN UNA TIERRA REMOTA, IGNORANTE DE SU ASCENDENCIA
SI ME MATAS AHORA, XANTAUS, NO PODRÁS HACERTE CON EL ARMA MÁS VALIOSA.
SI ESO ES CIERTO, HAS SALVADO LA PIEL, CRASSUS, AL MENOS DE MOMENTO.
ENTRETANTO, UNA GUARDIA ARMADA OS LLEVARÁ A MESSANTIA.

Y EN LA OTRA ORILLA. .
Y SE LOS LLEVARÁN POR LA MAÑANA A MESSANTIA.
Y CRASSUS HA CONFIRMADO LO QUE ZELATA DIJO DE TU HERMANO.
ASÍ, SI QUEREMOS RESCATAR A RADEGUND, HABRÁ QUE HACERLO MAÑANA MISMO.
SÍ, SI LOS DIOSES QUIEREN.
NO LO QUERRÁN. .
EL RESCATE DE LA PRINCESA RADEGUND NO ENTRA EN TU DESTINO.
¡ZELATA!
¿QUÉ HAS VISTO EN EL AGUA, CONN?
SÓLO EL REFLEJO DE LA LUNA, AMIGO MÍO

Y CERCA DE UNA POSADA, EN EL CAMINO DE ZINGARA, EN LA INTERSECCIÓN CON EL CAMINO DE ARGOS, OTRO VIAJERO ANDA EN POS DE SU DESTINO: UN JOVEN Y ORGULLOSO AESIR LLAMADO DERYCK.
HABRÉ DE CAMBIAR DE MONTURA PARA HUIR DE LA SOMBRA DEL REY CONAN, EL MATADOR DE MI PADRE
MESONERO, NECESITO UN CABALLO FRESCO Y PIENSO PAGARLO.
MÁS TE VALE PAGAR BIEN, PORQUE ME HACES SALIR A MEDIO ALMUERZO.
PAGARÉ SOBRADAMENTE EL CABALLO QUE PUEDAS VENDERME.
EL COLOR DEL ORO ME CONVENCERÁ MEJOR QUE TUS GENTILES PALABRAS, BÁRBARO.
TOMA, ¿QUÉ ME PUEDES VENDER?
¡ESTO ME GUSTA MÁS!
NIÑO, SACA EL SEMENTAL RUANO.
¿UN SEMENTAL?
SÍ, JOVEN Y FUERTE

¿LO VES? FUERTE Y JOVEN...
SÍ, Y A MEDIO DOMAR, POR LO QUE VEO. PERO NO TENGO ALTERNATIVA.
¿ADÓNDE TE DIRIGES, MI JOVEN AMIGO?
Y LUEGO MÁS AL SUR.
POR YMIR, ¿QUÉ BRUJERÍA ES ÉSTA?
HALLARÁS TU DESTINO CAMINO DE ARGOS.
SI QUEREMOS LLEGAR A ARGOS ANTES QUE ANOCHEZCA, HABRÁ QUE CAMBIAR DE MONTURAS.
SÍ, Y LLENARNOS EL ESTÓMAGO

DIME, JOVEN AESIR, ¿TE HALLAS AL SERVICIO DEL REY CONAN?
¿Y ESO QUÉ TE IMPORTA, DESCONOCIDO?
ESTOS ARGOSEOS SABRÁN CÓMO HACERTE HABLAR, Y BASTARÁ CON QUE YO SE LO DIGA
EN VERDAD, NO APRECIO AL REY DE AQUILONIA.
NO OS IMPORTARÁ QUE PRACTIQUE MI GALANTERÍA CON ESTA DAMA.
ERES GENTIL, EXTRANJERO.
SI TE RETIENEN CONTRA TU VOLUNTAD, ESTOY DISPUESTO A AYUDARTE.
SÍ, PERO NO DEBES ARRIESGAR LA VIDA CON TAN POCA ESPERANZA.
ADIÓS, MESONERO.
QUE TE VAYA BIEN, BÁRBARO.
ESPERA, ÉSE ES EL CAMINO DE ARGOS. ¿NO IBAS A ZINGARA?
SÍ, ALLÍ IBA.

DESPUÉS DE CAMBIAR MONTURAS Y COMER, LOS ARGOSEOS ESCOLTAN A CRASSUS Y RADEGUND CAMINO DE ARGOS.
MI FAMILIA NO REPOSARÁ HASTA QUE ME RESCATEN, CRASSUS, Y SE VENGUEN DE TI.
MENOS DE UNA HORA DESPUÉS...
MESONERO, ¿HA PASADO POR AQUÍ UN DESTACAMENTO DE CABALLERÍA ARGOSEA CON UN ESTIGIO Y UNA MUCHACHA?
SÍ, CAMBIARON DE MONTURA Y FUERON HACIA ARGOS.
EN EL CAMINO DE ARGOS..
APARTA, BÁRBARO.
ENTREGADME A LA MUCHACHA QUE LLEVÁIS CAUTIVA Y NO HABREMOS DE LUCHAR

NO DISCUTÁIS CON ÉL. MATADLO.
LÁRGATE, MUCHACHO.
POR FAVOR, BÁRBARO, APÁRTATE
LA SUERTE ESTÁ ECHADA.
DESDE EL MOMENTO EN QUE TE VI.
HAZ LAS PACES CON YMIR, NORTEÑO. SOMOS OCHO CONTRA UNO.
QUÉ LÁSTIMA...
¡... LÁSTIMA QUE NO VINIERAS CON MÁS!

¡HUYE, MUCHACHA!
¡SI FALLA EL ACERO, UNA FLECHA TE CURARÁ DE OSADÍAS!
¡CONN... LOADO SEA MITRA, ERES TÚ!
¡RADEGUND!
¿QUÉ OCURRE?
¡RÁPIDO, HAS DE SALVAR AL JOVEN AESIR QUE ME LIBERÓ!
¡YMIR, HAZME MORIR COMO MURIÓ MI PADRE!

¡PERO NO ANTES DE QUE HAYA MANDADO A MÁS CHACALES A LA TUMBA!
¡UGH!
¡LUCHASTE BIEN, NORTEÑO, PERO NO LO BASTANTE!
SI TUVIÉRAMOS TIEMPO, TE HARÍAMOS MORIR CON LENTITUD
¡ENCARAOS CON LA MUERTE, CANALLAS ARGOSEOS!
LLEVADLE MIS SALUDOS AL REY XANTAUS.

¡AGH!
¡CONAN ENVIARÁ PRONTO A XANTAUS CON VOSOTROS!
¡ASÍ... NO ESTARÁS SOLO EN EL ARALLU!
MIRA, CONN, ES DERYCK.
¿TODAVÍA VIVE?
SÍ, PERO ESTÁ MUY MAL.
¿LE CONOCES, CONN?
SÍ, ES HIJO DE UN JEFE AESIR A QUIEN NUESTRO PADRE MATÓ EN DUELO*. ES ORGULLOSO Y, SI SOBREVIVE, TE ODIARÁ POR SER HIJA DE CONAN.
SI NO LE ARRANCO ESA FLECHA, MORIRÁ CON SU ORGULLO.
*VER EL Nº 28.

LAS PUERTAS DE TARANTIA SE ABREN ANTE EL REY VICTORIOSO.
¡SALVE, CONAN, REY DE AQUILONIA!
EL SITIO HA TERMINADO, PERO PRONTO LLEVAREMOS LA OFENSIVA AL CAMPO ENEMIGO
EN EL PALACIO REAL...
CONAN, ESPOSO, HAY ALGO QUE DEBES VER
CROM...
DOS ASURANOS AGUANTARON EN ESTA PUERTA PARA QUE PUDIÉRAMOS ESCAPAR CON HADRATHUS Y CONN.
DIERON LA VIDA MIENTRAS HUÍAMOS.*
LOS HOMBRES DE CRASSUS LOS MATARON. MIRA EL MÁRMOL MANCHADO DE SANGRE
*VER Nº 29.

TROCERO, HAZ VENIR A LOS TRABAJADORES DE PALACIO. QUE RETIREN ESTAS BALDOSAS.
SÍ, SEÑOR.
LOS ASURANOS VERTIERON SU SANGRE CON HONOR. ¿DEBEMOS RETIRARLAS?
YO SÉ LO QUE ME HAGO, ZENOBIA.
AHORA LLAMAREMOS A HADRATHUS Y LOS ARQUITECTOS REALES
ESTAS BALDOSAS FORMARÁN PARTE DEL TEMPLO DE ASURA QUE FINANCIARÁ LA CORONA DE ACUERDO CON LO QUE INDIQUE HADRATHUS. NO ESCATIMÉIS GASTOS.
NO PIENSO DISCUTIRLO. ESTO ES LO QUE SIEMPRE HABÉIS QUERIDO. NO LO NIEGUES.
SIEMPRE HABÍAMOS SOÑADO CON ELLO, SEÑOR.
LO EDIFICAREMOS AL AIRE LIBRE, AMIGO, A LA VISTA DE TODOS.
ALLÍ... Y SI ALGUIEN LE FALTA AL RESPETO, COLGARÉ SU CABEZA EN LAS MURALLAS.

CONN REGRESA AL CAMPAMENTO MILITAR DEL REY CONAN, FRENTE A LAS MURALLAS DE TARANTIA...
DECIDLE A MI PADRE QUE REGRESAMOS CON LA PRINCESA RADEGUND.
SÍ, PRÍNCIPE, SERÁ UN PLACER.
AQUÍ TIENES ALGO QUE TE ALEGRARÁ UN POCO EL DÍA, MI REINA.
MADRE...
RADEGUND, AGRADEZCO A LOS DIOSES TU REGRESO.
LO HAS HECHO BIEN.
EL MÉRITO ES DE DERYCK, PADRE.
VEN, RADEGUND, ¿NO LE VAS A DECIR NADA A TU PADRE?
SÓLO PIENSO EN EL JOVEN GUERRERO.
TENED CUIDADO, ESTÁ GRAVEMENTE HERIDO.
SÍ, HERIDO AL RESCATARME.
RADEGUND...
...HICIMOS CUANTO PUDIMOS POR HALLARTE
¿"HALLARME"? ME HALLÓ EL JOVEN AESIR DE NO SER POR ÉL, AHORA ESTARÍA CAUTIVA EN ARGOS.

CUIDADO... SI MUERE, MI CORAZÓN MORIRÁ CON ÉL.
LO AMA. EL HIJO DE UN HOMBRE AL QUE MATÉ.
DERYCK LA ODIARÁ CUANDO SEPA QUE ES HIJA MÍA.
MI SEÑOR, LOS OFICIALES SE HAN REUNIDO EN JUNTA DE GUERRA.
ACOMPÁÑAME, RUFIO. TU INGENIO ANIMARÁ ESTE SOMBRÍO DEBATE MILITAR.
SÍ, PERO RECUERDA, REY MÍO, QUE ME HAS INVITADO.
MAÑANA, AL ALBA, QUIERO PARTIR CON UN PLAN PARA ALEJAR AL ENEMIGO DE NUESTRAS FRONTERAS.
SÍ, DEBEMOS ATACAR ANTES QUE PUEDAN REAGRUPARSE

MAÑANA GUIARÉ AL ESTE A LA COLUMNA PRINCIPAL PARA LUCHAR CON LOS NEMEDIOS, MIENTRAS GAIUS FLAVIUS ESTABLECE UN PERÍMETRO AL SUR.
TROCERO, TE QUEDARÁS EN TARANTIA AL MANDO DE LA RESERVA, DISPUESTO A REFORZAR LA COLUMNA QUE LO NECESITE.
ASÍ, MIENTRAS GAIUS FLAVIUS TIENE A RAYA A LOS ARGOSEOS Y OPHIREOS, EXPULSAREMOS A LOS NEMEDIOS Y CAPTURAREMOS A TARASCUS.
ARGOS
NO BASTARÁ CON ECHAR AL ENEMIGO DE AQUILONIA Y PEDIR RESCATE POR TARASCUS... DEBES APLASTARLOS DE UNA VEZ POR TODAS.
PADRE, UNA VEZ TE PEDÍ QUE ESCUCHARAS A RUFIO. HAZLO AHORA.
SÍ, LO RECUERDO MUY BIEN.
HA LLEGADO EL MOMENTO DE INVADIR NEMEDIA Y DESTRUIR SU CAPACIDAD BÉLICA ANTES DE QUE LOS ARGOSEOS Y OPHIREOS SE LES UNAN DE NUEVO.
SEÑOR, TU HIJO HABLA CON SABIDURÍA.
HA DEMOSTRADO UNA SABIDURÍA SUPERIOR A SUS AÑOS.

¡ATAQUEMOS, POR YMIR!
SEÑOR, LOS ALIADOS TIENEN RAZÓN.
¡SÍ, POR CROM!
EXPULSAREMOS A LOS NEMEDIOS Y CAPTURAREMOS A TARASCUS, Y PEDIREMOS RESCATE POR ÉL... NADA MÁS.
AÚN IGNORAS LO QUE NO PUEDES IGNORAR. EL ÚNICO CAMINO HASTA LA PAZ ES LA CONQUISTA.
SIGUE, RUFIO.
LA ÚNICA MANERA DE PRESERVAR LA PAZ ES CREAR UN IMPERIO. ¡TODOS LOS HYBORIOS LO HAN SOÑADO... TÚ PUEDES CUMPLIR ESE SUEÑO!
YO CREÍA QUE ME CONSIDERABAS UN MAL REY, RUFIO.
SÍ, PERO ERES UN HOMBRE JUSTO, Y ESO ES MEJOR.
¡VICTORIA E IMPERIO! ¡CONQUISTA O MUERTE!
NO, ESE SUEÑO NO SE HIZO PARA MÍ

ZENOBIA, HE DE DEJARTE UNA VEZ MÁS.
SÍ, MÁRCHATE, PERO ENTRE NOSOTROS NO HAY ADIOSES.
SÍ, NO HABRÁ ADIÓS.

CREÍA QUE NO TERMINARÍAIS.
DATE PRISA, PADRE, PRONTO AMANECERÁ.
VEN, RADEGUND ¿NO QUIERES DESPEDIRTE DE TU PADRE?
LE DIRÉ ADIÓS A MI HERMANO.
PERO NO HAY PALABRAS AMABLES PARA TI.
SÓLO ME HAS TRAÍDO DESGRACIAS. PRIMERO MURIÓ LEÓNIDAS, Y AHORA PUEDE MORIR DERYCK.
TE EQUIVOCAS. ALGÚN DÍA SABRÁS CUÁNTO TE EQUIVOCAS.
ADIÓS, CONN. QUE LOS DIOSES TE PROTEJAN CUANDO ESTÉS A SU LADO.
Y QUE VELEN POR TI MEJOR DE LO QUE VELARON POR TANTOS OTROS QUE LE CONOCIERON.
RADEGUND, HAY ALGO QUE QUIERO DECIRTE.

¡MOCOSA MALCRIADA Y EGOÍSTA! ¿TE CREES QUE TUS PROBLEMAS SON MÁS IMPORTANTES QUE LOS DEL REINO?
RECUERDA QUE CONAN NO ES SÓLO TU PADRE, SINO TAMBIÉN EL HOMBRE QUE AMO. NO PIENSO TOLERAR NINGUNA FALTA DE RESPETO.
HASTA QUE REGRESES, QUE LOS DIOSES VAYAN CONTIGO, AMOR MÍO.
VAMOS A PURGAR NUESTRA TIERRA DE INVASORES. NO VOLVEREMOS ATRÁS... ¡MARCHAD!

POITAIN. CERCA DEL LUGAR DONDE SE JUNTAN LAS FRONTERAS DE ZINGARA, ARGOS Y OPHIR LEORA SE REÚNE CON XANTAUS EN EL CAMPAMENTO ARGOSEO.
REY XANTAUS, REINA LEORA. AHORA QUE HABÉIS RESTABLECIDO LA ALIANZA, EL REY TARASCUS IMPLORA QUE ACUDÁIS EN SU AYUDA.
DILE A TARASCUS QUE SE LAS COMPONGA ÉL SOLO. TENEMOS OTROS PLANES QUE NO LE CONCIERNEN. ¡MÁRCHATE!
AHORA ACABEMOS CON ESTE MALDITO ESTIGIO.
SÍ, ES HORA DE CHARLAR CON CRASSUS.
TRAEDLO.
MIRA, XANTAUS, ESTÁ TEMBLANDO. ME GUSTA ESO.

ASÍ, PERDISTE A LA PRINCESA Y ESCAPASTE DE MIS HOMBRES... Y VOLVIERON A CAPTURARTE.
NO TE PRECIPITES, XANTAUS. AÚN LE SACAREMOS PROVECHO.
YO CREÍA QUE QUERÍAS TORTURARLO HASTA LA MUERTE, LEORA.
SÍ, PERO HE VUELTO A PENSARLO.
YO LO DESOLLARÍA VIVO.
ANTES HE DE ENTREGAROS AL HIJO DE CONAN.
Y NOS LO ENTREGARÁS. ¡NO FRACASES DE NUEVO SI QUIERES CONSERVAR LA PIEL!
REY XANTAUS, HAN LLEGADO LOS ZINGARIOS.

LOS BARONES DEL REINO LIMÍTROFE ESTÁN DISPUESTOS A AYUDAROS DE NUEVO A CAMBIO DE UNA COMPENSACIÓN.
SÍ.
QUIERES UNA PARTE DE POITAIN, ¿EH, EL MULLAH?
SI NOS AYUDAN A DERROTAR A CONAN, LA TENDRÁN.
EN EL PASADO, SAQUEAMOS POITAIN POR ORDEN VUESTRA. AHORA ESTAMOS DISPUESTOS A UNIRNOS A VOSOTROS PARA DESTRUIR A CONAN.
SI HACÉIS JUSTICIA A VUESTRO ALARDE, TENDRÉIS TIERRAS ESCOGIDAS EN POITAIN. AHORA QUE CONAN ESTÁ OCUPADO CON LOS NEMEDIOS, INVADIREMOS DE NUEVO AQUILONIA.
EN EL CAMPAMENTO NEMEDIO DE AQUILONIA, CERCA DE LAS MONTAÑAS QUE SEPARAN AQUILONIA DE NEMEDIA...
MÁS DÍAS COMO ESTE, Y ACABAREMOS EN BELVERUS, O EN EL CEMENTERIO.
SÍ.

MAJESTAD, HA REGRESADO EL CORREO CON NOTICIAS DE XANTAUS Y LEORA.
MÁS LE VALE TRAERME BUENAS NOTICIAS.
BUENO, ¿CUÁNDO VENDRÁN A AUXILIARME LOS ARGOSEOS Y OPHIREOS?
VUESTRA... MAJESTAD...
TEMO DECIROS QUE SE NIEGAN A AYUDAROS.
¡¿QUÉ?!
¡ESTO TE COSTARÁ LA CABEZA!

¡LLAMA DE INMEDIATO A MIS GENERALES!
POR FAVOR, MAJESTAD, OS RUEGO CALMA.
¡¿CALMA?! ¡¿CALMA?! ¿CON MIS TROPAS EN DESORDEN? BUENO, VOY A ARREGLARLO.
¡ORDENO QUE TODOS LOS SOLDADOS SE ARROJEN SOBRE SU ESPADA!
¿ESTÁ LOCO?
CHST...
NO... NO.. ¡CÓMO OSAS SUGERIRLO! ¿ME TOMAS POR UN LOCO?
NO... UNO DE CADA DIEZ HOMBRES SE ARROJARÁ SOBRE SU ESPADA... ¡SÍ, ESO ES!

SEÑOR, ¿Y QUÉ HACEMOS CON LOS CAUTIVOS AQUILONIOS?
¡ARROJADLOS AL FOSO DE MI MASCOTA. UNO TRAS OTRO!
Y, UNA TRAS OTRA, SE CUMPLEN LAS ÓRDENES DE TARASCUS..
¡AHHHHHHHH!
NO... NO..

¡MITRA, LA ESCORIA NEMEDIA INCENDIA ESA ALDEA!
SERVIUS GALLANNUS Y LOS CABALLEROS POITANIOS CABALGAN HACIA LA ALDEA AQUI-LONIA, CONTRA EL ENEMIGO NEMEDIO ..
¡MUERTE A LOS NEMEDIOS!
¡CORRED, PERROS! ¡NADA OS ESCONDE-RÁ DE NOSO-TROS!
¡QUE SABOREEN VUESTRAS PICAS, GUNDERIOS!

¡RÍNDETE O MUERE, NEMEDIO!
CHACAL, ERES CULPABLE DE MUCHAS COSAS.
MITRA...
SEÑOR, TIENES QUE VER LO QUE HAY EN ESE FOSO.
GUÍAME, SERVIUS
PREPÁRATE PARA ALGO QUE LOS OJOS MORTALES NO DEBERÍAN VER.
VEAMOS QUÉ ES ESO QUE TE ARREBATA EL CORAJE.
¡CROM!

¡MI REY, HE AQUÍ LA MISERICORDIA DE LOS NEMEDIOS!

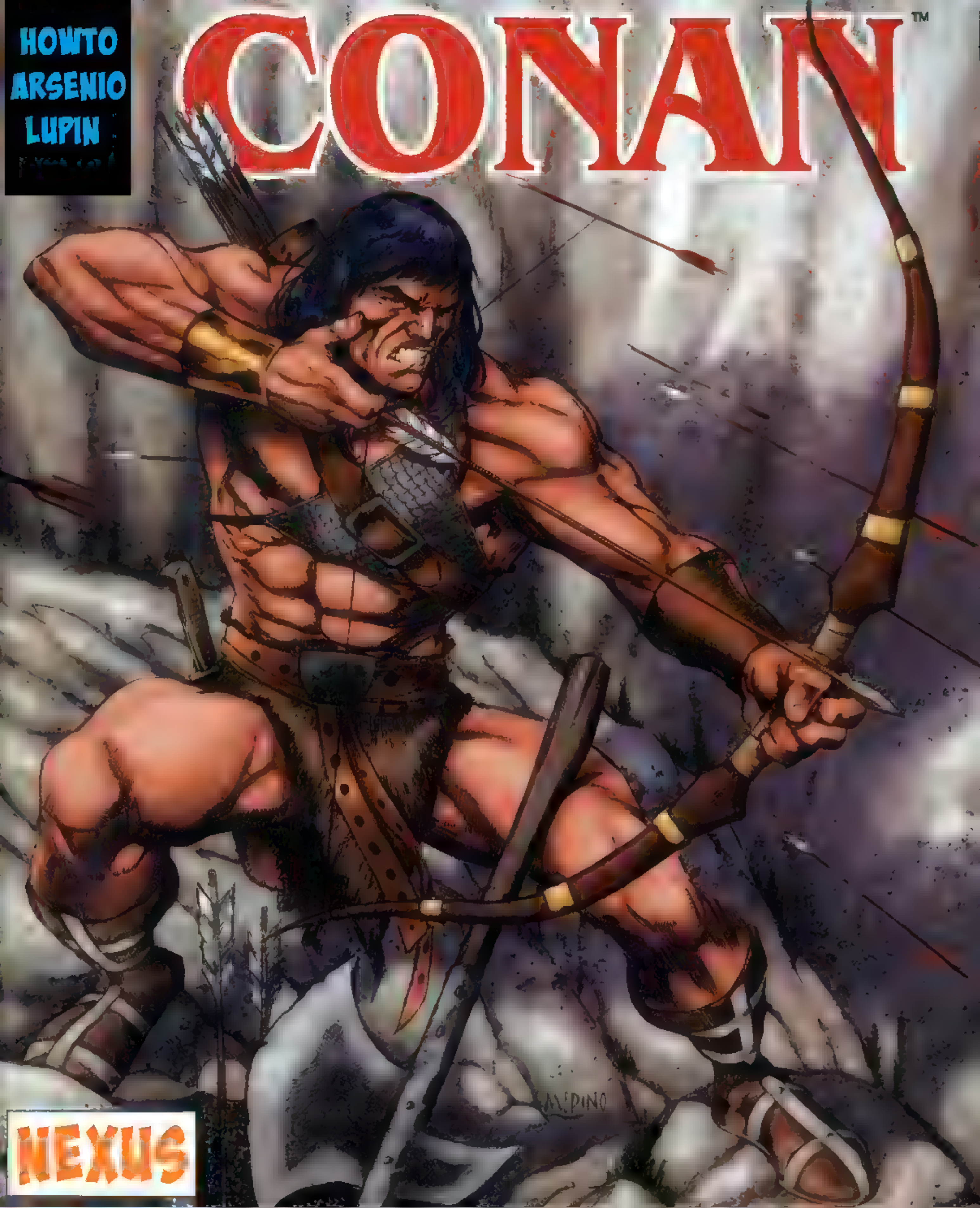
¿QUÉ HACEMOS CON ESTOS NEMEDIOS CAUTIVOS, SEÑOR?
ASEGÚRATE DE QUE ESE MONSTRUO NO TENGA HAMBRE... ¡Y LUEGO ENCÁRGATE DE QUE NO VUELVA A COMER!
¡REY CONAN, EL ENEMIGO HUYE EN DESBANDADA!
NUESTROS ALIADOS AESIRES, CIMMERIOS Y KUSHITAS HACEN FRENTE AL ENEMIGO Y LO EMPUJAN POR EL CAMINO DE LOS REYES HACIA LAS MONTAÑAS.
¡IREMOS CON ELLOS.
¡ECHEMOS DE UNA VEZ POR TODAS A LOS NEMEDIOS!

Y, CUANDO PASA EL FUROR DE LA BATALLA...
¿CROM, ¿UN DÍA MÁS EN QUE APURAS LA COPA DE SANGRE?
MI SEÑOR, ¿Y ESTOS CAUTIVOS?
TENDRÁN QUE PAGAR POR SUS CRÍMENES, PERO SE LO PONDRÉ FÁCIL
SEREMOS MÁS PIADOSOS DE LO QUE ELLOS FUERON CON NUESTRO PUEBLO.
MI SEÑOR, LOS NEMEDIOS SE HAN RETIRADO SIN DEJAR GUARDIA EN EL PASO.
SERVIUS, LLAMA AL TROMPETA.
CONVOCA A LOS OFICIALES.

MÍRALOS DESEOSOS DE LUCHA. SI CRUZAMOS LA FRONTERA E INVADIMOS NEMEDIA, ¿CÓMO SE SENTIRÁN?
UNA GUERRA DE CONQUISTA NOS LLEVARÍA MESES... O AÑOS.
AHORA O NUNCA, MI SEÑOR. ¿DARÁS LA ORDEN?
ESTO NO ES SÓLO EL CAMINO DE LOS REYES. ES EL CAMINO DEL IMPERIO.
SÍ, EL CAMINO DEL IMPERIO.
¿QUÉ NOS ORDENAS, SEÑOR?
CONAN, ADELÁNTATE CON LA CABALLERÍA Y OCUPA EL PASO. IREMOS A BELVERUS.
¡VICTORIA E IMPERIO!
¡CONQUISTA O MUERTE!

ME PREGUNTO SI VIVIRÉ PARA VER LOS RESULTADOS DE LA DECISIÓN QUE HE TOMADO HOY.
ESO NO PUEDE SABERLO NINGÚN MORTAL.
SÍ, PERO HAY QUE VIVIR, O MORIR, CON LO QUE UNO MISMO DECIDIÓ.
ADELANTE, RUFIO. HOY NO PODEMOS MIRAR ATRÁS.
SÍ, MI REY. SÍ...
PRÓXIMO EPISODIO: EL CAMINO DEL IMPERIO

EL CAMINO
HACIA EL
IMPERIO


HOWTO
ARSENIO
LUPIN
CONAN™
NEXUS

CONAN REY©

CON EL ÉPICO AVENTURERO CREADO POR ROBERT E. HOWARD

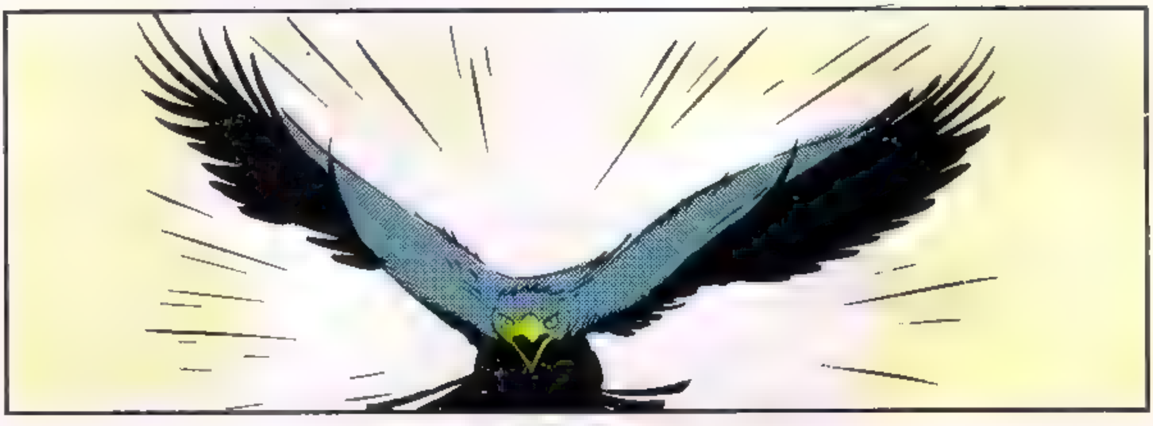
6-7-87

¡AL ASALTO!

Las discordias comienzan a surgir entre los aliados que intentaron invadir el reino de Conan.

En Tarantia, la princesa Radegun cuida a Rolf, sin saber éste que ella es la hija de quién mató a su padre, y acaban enamorándose. Mientras, el asedio a Belverus, continua. Las fuerzas del Rey Conan se preparan para un asalto final. Han construido torres de asalto y solamente esperan las órdenes de ataque ante las murallas de la ciudad. Antes, los aquilonios hacen a los nemedios una oferta de paz. Estos últimos inicialmente no hacen caso y el príncipe Conn, que está al frente de las fuerzas de ataque, inicia un asalto para probar la fuerza del enemigo. Ordena una retirada viendo que efectivamente pueden vencer. Al fin, los nemedios aparecen con bandera blanca para negociar la retirada de los sitiadores. Así queda la historia de este episodio, y termina el cuaderno con el traslado, por el malvado Crassus a Khemi, en Estigia, del verdadero Taurus, el hijo pequeño de Conan que lo cambiaron en la cuna tramando una terrible venganza. Son recibidos por el supremo maestro de la magia negra. ¿Qué misión les encomendará...?

M.A.



CONAN REY n.º 42. Publicación mensual de Editorial Planeta De Agostini, S.A. Aribau, 185. 08021 Barcelona. ISBN 84 395 0287 7. Es una realización de Comics Forum. Copyright © 1985 Conan Properties Inc. Copyright © 1987 Editorial Planeta De Agostini, S.A. reservados todos los derechos. Este numero comprende el material del comics book USA King Conan y sus personajes y características son propiedad de Conan Properties Inc. y se editan bajo licencia de Marvel Entertainment Group Inc. por acuerdo con Promovip. Imprime: Sirven Grafic. Gran Vía, 754. 08013 Barcelona. Depósito Legal: M 36572 84. Distribuye: RBA Promotora de Ediciones, S.A. C. B. n.º 11, sector B, Zona Franca. 08004 Barcelona. Tel. (93) 336 33 63. Printed in Spain/Impreso en España

Las Crónicas del Rey Conan

por JOAN JOSEP MUSSARRA

Aquilonia y **Nemedia** viven unos momentos aciagos de su historia, en que la locura de la guerra se adueña de los hombres y arrastra a la muerte a centenares de mujeres y niños. Aunque **Conan,** al fin y al cabo, trate de evitar la matanza –aunque de manera harto cruel–, la reina **Leora** acecha en los pasos de montaña, presta a llevar a los refugiados nemedios a la muerte. Y parece que el sendero de destrucción no se detendrá en **Belverus,** sino que aún ha de llevar mucho más allá al bárbaro cimmerio.

Siempre se ha dicho que **Conan de Cimmeria,** a diferencia de la mayoría de superhéroes, no ofrece un modelo de conducta a sus lectores. Se trata, sencillamente, de una fantasía de magia y violencia que transcurre en un mundo de ensueño donde se entremezclan libremente la belleza y el horror. Pero jamás habíamos visto a un **Conan** tan cruel, tan ofuscado por su decisión de vengar a las víctimas aquilonias. Una vez más hemos de leer con el oportuno distanciamiento y reflexionar sobre el personaje llamado **Conan el Bárbaro** como se piensa en una totalidad, en una figura heroica que encarna una determinada forma de vivir, unas aspiraciones, pero también los claroscuros de un mundo que, en algunos aspectos, no queda tan lejano del nuestro.

Conan se enfrenta, sin duda alguna, a un tirano abyecto. **Tarascus II** de **Nemedia** fue creado para esta colección. Es el sucesor de otro **Tarascus,** un rey nemedio creado por **Robert E. Howard** para su novela ***La hora del Dragón.*** Se trataba ya de un personaje con muy poca entidad; los verdaderos villanos, **Amalric,** y luego **Xaltotun,** le manejaban a su antojo. El propio **Conan** le dejaba con vida al final de la saga, y le exigía, a modo de rescate, tan sólo a una doncella recién llegada a su harén, la futura reina **Zenobia,** a quien vemos ahora, ya en los inicios de su madurez, al lado del soberano de **Aquilonia.** Posteriormente, **Roy Thomas** añadió una secuela a la saga donde **Tarascus** moría por fin.

Pero fue en ***Conan the King*** donde la monarquía nemedia recobró protagonismo. Y con la monarquía, este rey **Tarascus II,** que viene a ser una copia empeorada de su antecesor. Si su padre era un rey débil y manipulable, este segundo **Tarascus** es una criatura depravada e infantil, que goza del mal y está desprovisto de toda capacidad de realizar un análisis sereno de su situación. Su débil salud tiene poco que ver con las enfermedades de nuestro mundo real, y sí tiene, en cambio, mucho de símbolo. La morbidez de su cuerpo es el correlato visible de la de su espíritu. Al fin, presa de sus propias limitaciones, enloquece. No suscita ninguna lealtad en sus hombres, quienes le sacrifican sin ningún resquemor por el bien de su propio pueblo. No puede dejar de causarnos cierta turbación la escena de su muerte, y esa otra en la que los nemedios entregan su cabeza al rey **Conan,** seguida de la absurda salida de las mujeres y los niños. Porque, si los guerreros nemedios creen poder resistir el asedio aquilonio, ¿por qué permiten que sus propias familias salgan a un campo dominado por el enemigo? Y, si piensan que no pueden vencer, ¿por qué no se rinden ellos mismos, en vez de ofrecer una resistencia numantina? Pero **Don Kraar** ha sabido narrarnos el horror mismo de la guerra, y el gesto de **Conan** es sólo eso, un gesto, con el que el rey de **Aquilonia** pretende establecer su superioridad moral. Pero entonces, ¿por qué **Don Kraar** y **Judith Hunt** nos pintan a esos nemedios tan humanos? Esa superioridad moral de la que **Conan** alardea nos resulta poco creíble. **Kraar** mantiene la línea que inauguró con su llegada a la colección y nos presenta a un **Conan** hercúleo que se abre paso por un mundo inmoral, o, mejor, amoral; un **Conan** que, con excesiva frecuencia, duda, que no acaba de creer en su propio papel. Así, al final, perdona la vida a los últimos guerreros enemigos y trata de salvar la ciudad de **Numalia.**

¡Qué lejos queda este **Conan** de aquel guerrero triunfante que, veinte años atrás, después de salvar a todo el mundo hyborio de la maldad de **Xaltotun,** tomaba prisionero al insignificante **Tarascus** y anunciaba, jubiloso, su intención de desposar a **Zenobia!** Aquel **Conan** que se negaba a crear a sangre y fuego un nuevo reino, y le decía a **Trocero** de **Poitain** que no albergaba sueños imperiales. No reclamaba más que la legitimidad de su propia monarquía, que emanaba del mero hecho de haber destruido a un tirano sanguinario y cruel.

A sus cuarenta y cinco años, en una novela que, curiosamente, **L. Sprague de Camp** rebautizó como ***Conan el Conquistador,*** el bárbaro cimmerio parecía haber alcanzado la plenitud. El **Conan** que vemos en estas páginas, en cambio, pertenece a un mundo más duro y más cruel. A unas amenazas crueles, pero en cierto sentido ridículas –¿qué puede haber más ridículo y mediocre que el póquer de ases formado por **Tarascus, Leora, Xantaus** y **Crassus?**– se les opone un **Conan** fatigado, que ya no triunfa con la despreocupación de anteriores aventuras.

Y, sin embargo, el rey **Conan** deberá enfrentarse dentro de muy poco a un nuevo reto. El complejo drama familiar que los guionistas habían ido trenzando en torno al malévolo príncipe **Taurus** tomó un giro inesperado cuando supimos que el muchacho no era quien parecía ser. Hemos descubierto que el niño a quien **Conan,** con indudable crueldad, juzgaba indigno de ser hijo suyo, no lo era en realidad. Ahora, **Conan** y la desconsolada **Zenobia** buscan al verdadero **Taurus.** Pero nos encontramos con que ese "verdadero **Taurus**" puede convertirse en una amenaza aún mayor que el falso. ¿Qué se puede decir de ese muchacho alienado, criado para asesinar al rey de **Aquilonia?** Notemos el detalle de su cabello oscuro. El "antiguo" **Taurus** tenía el cabello castaño, con lo que se asemejaba más bien a su refinada madre **Zenobia** –y los guionistas anteriores, hasta cierto punto, habían explotado ese detalle–. El "nuevo" **Taurus,** en cambio, tiene la cabellera morena de su padre y de todo el pueblo cimmerio. ¿Significa eso que ya no cabe contar con esa aparente debilidad del carácter de **Taurus,** que le impedía convertirse en un verdadero enemigo? Los lectores harán bien en no perderse los próximos números de esta colección.

En medio de este océano de muerte y destrucción, parece que fracase también la última resistencia, la que de algún modo representaba **Radegund.** La adolescente hija de **Conan** reivindicaba su derecho de amar a **Deryck,** el hijo del caudillo aesir que murió a manos del cimmerio. Pero, en este mismo número, vemos como ese amor tampoco parece posible. Aunque, ¿quién sabe lo que puede depararles el futuro?■

JOVENIL
HUNT · NICHOLS
EL CAMINO HACIA EL IMPERIO
ROBERT E. HOWARD

CONAN REY©

CON EL ÉPICO AVENTURERO CREADO POR ROBERT E. HOWARD

EL CAMINO HACIA EL IMPERIO

De ser sitiado, a pasar al ataque, existe una gran diferencia, y así debe de opinar el Rey Conan de Aquilonia, cuando al frente de sus tropas se encamina hacia el reino de Nemedia. Todavía se enardece más cuando ve que el loco Rey Tarascus, ha sacrificado cruelmente a los prisioneros aquilonios lanzándolos a un foso donde hay un monstruo devorador.

Esto basta para que se lance al ataque y asedio de la fortaleza de Belverus, siendo él, ahora, el que domina la situación

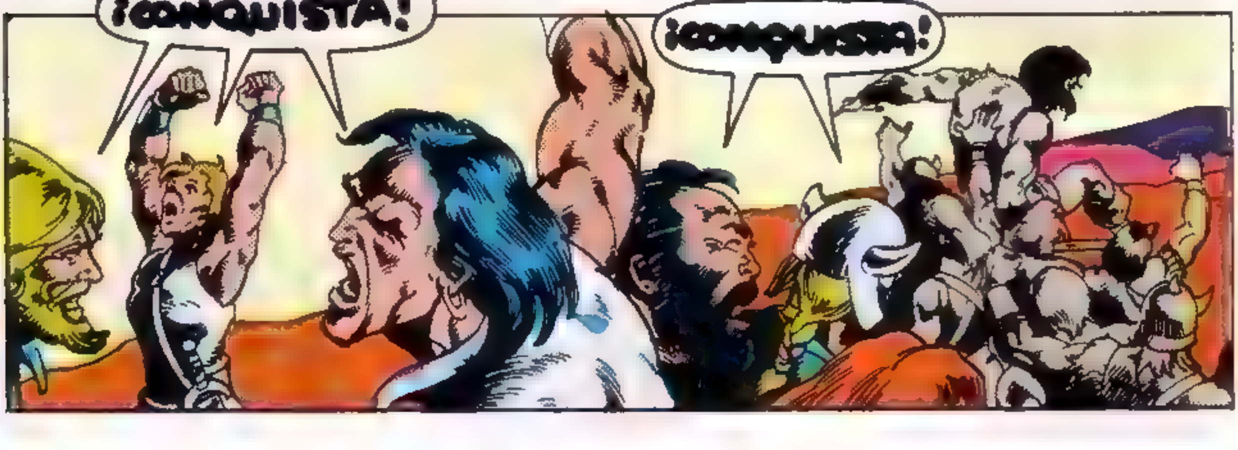
Así comienza "El camino hacia el Imperio", y por supuesto que el recorrido es largo

Conan piensa que todavía le quedan los enemigos de Ophir y Argos, a quienes se tendrá que enfrentar de nuevo. Estos gobernantes siguen aliados y con sus intrigas. Al final de este cuaderno, vemos cómo fue efectuado el cambio, recién nacido y en su cuna, del verdadero hijo menor de Conan, Taurus

En el próximo episodio veremos también una buena colaboración del famoso dibujante Al Williamson, al que mejor ha seguido la escuela del célebre Alex Raymond.

¡Estad pendientes de su aparición...!

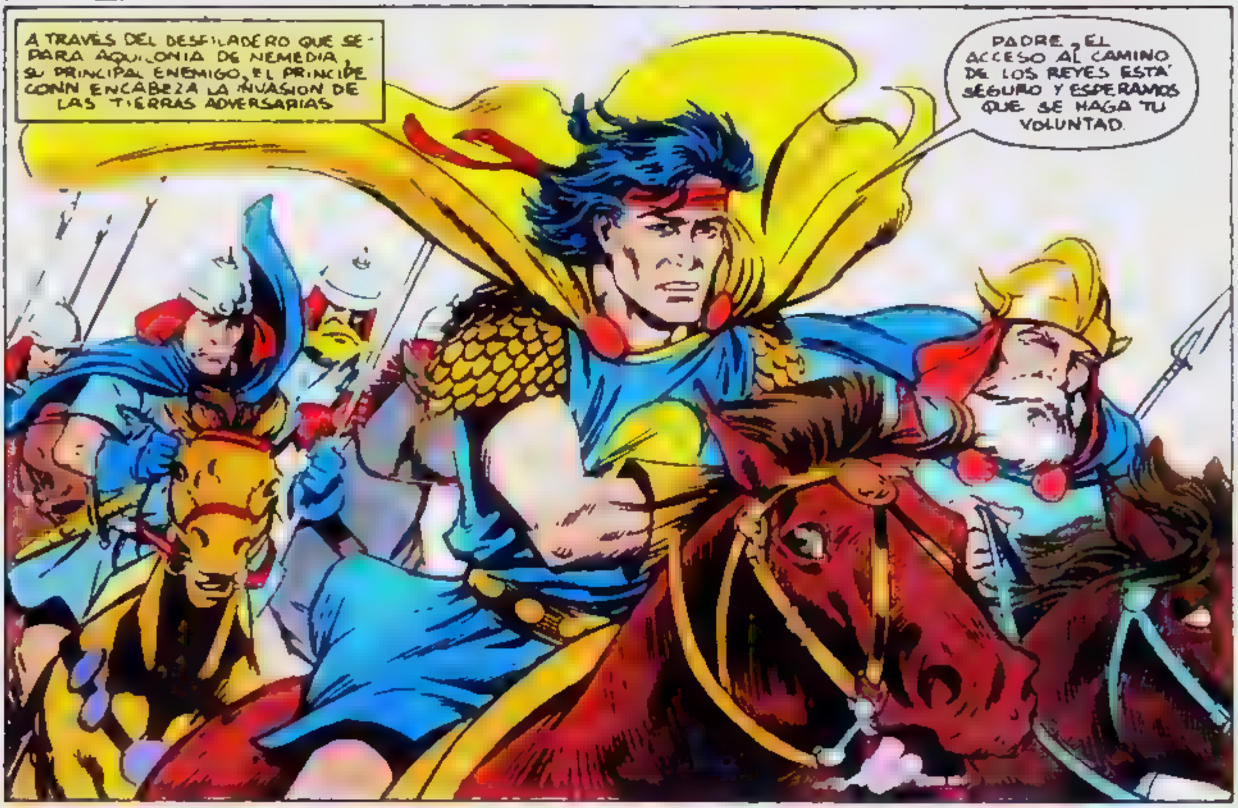
M.A.



Stan Lee presenta:

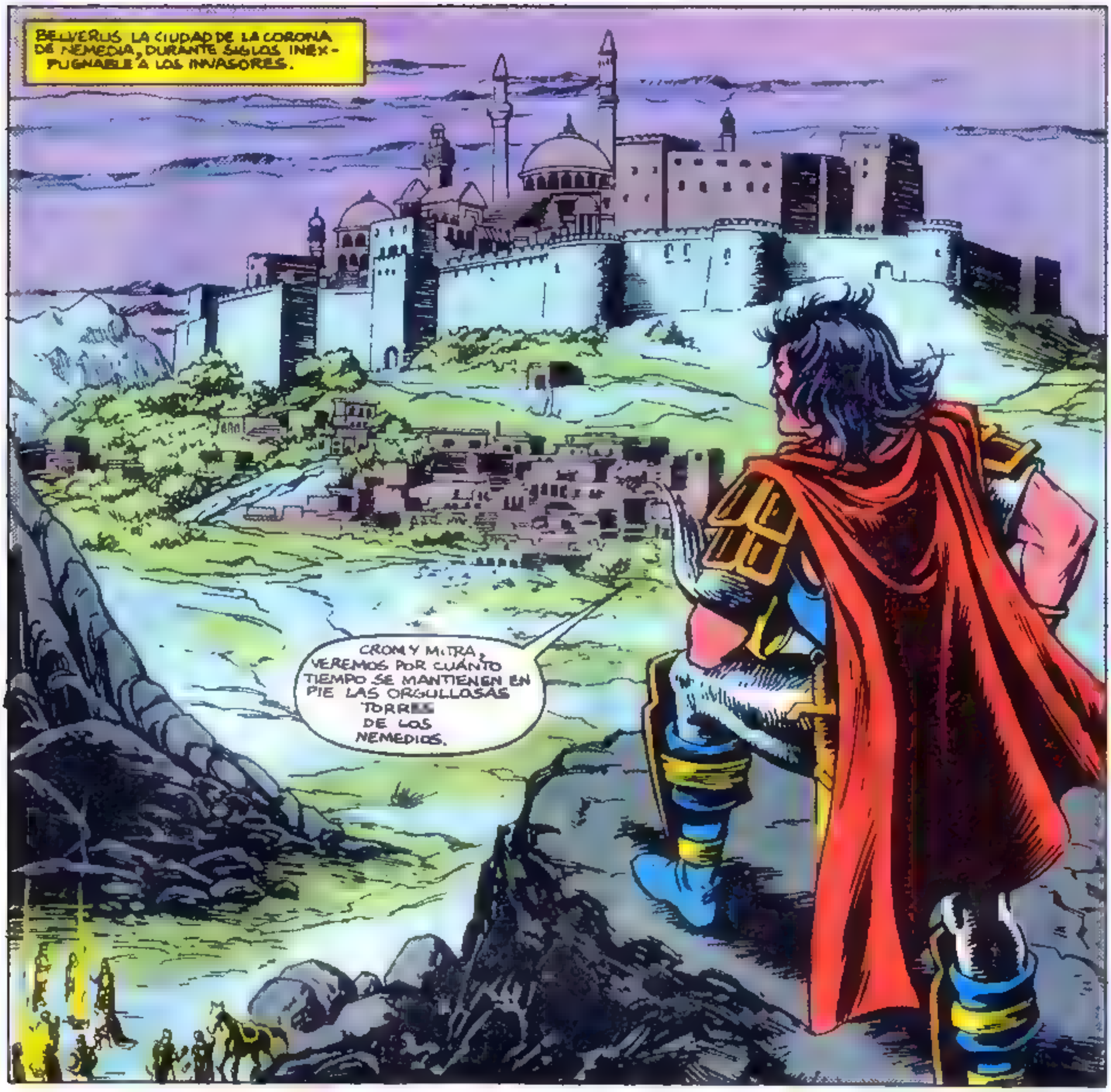
CONAN REY

Personaje creado por Robert E. Howard.



EL CAMINO HACIA EL IMPERIO
JUDITH HUNT Y MIKE MANLEY • GEORGE ROUSSOS • LARRY HAMA·COORDINA
DIBUJOS COLOR DIRECTOR MARIANO
BEATRIZ OBERLÄNDER Y M. LUISA CHAVES • ART NICHOLS • JOSÉ LUIS
TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN TINTA. ROTULACIÓN AYUSO
MI REY, ME ALEGRA VER QUE HASTA UN REY HA DE CONFORMARSE CON LO INEVITABLE.
RUFIO, NO QUERIA PARTICIPAR EN LA CONQUISTA, PERO EL ENEMIGO ME OBLIGO. HE JURADO QUE SE ARREPENTIRÁN.
"CREO QUE FUE REY DE AQUILONIA DURANTE MUCHOS AÑOS, EN UN REINADO TURBULENTO Y ÚNICO, CUANDO LA CIVILIZACIÓN HYBÓREA HABÍA ALCANZADO SUS COTAS MÁS ALTAS Y TODOS LOS REYES AMBICIONABAN EL PODER. AL PRINCIPIO LUCHÓ A LA DEFENSIVA PERO, A MI JUICIO, AL FINAL SE VIÓ OBLIGADO A LUCHAR EN GUERRAS DE AGRESIÓN POR INSTINTO DE CONSERVACIÓN. NO SÉ SI TUVO ÉXITO EN CONQUISTAR UN IMPERIO MUNDIAL O PERECIÓ EN EL INTENTO."
ROBERT ERVIN HOWARD
DE UNA CARTA A P. SCHUYLER MILLER
FECHADA EL 10 DE MARZO DE 1936

REY CONAN, LOS NEMEDIOS RETROCEDEN HACIA BELVERUS PERO TENEMOS UN GRAN PROBLEMA.
HABLA CLARO, PRÓSPERO.
EL REY TARASCUS CONFISCÓ TODAS LAS EXISTENCIAS DE ALIMENTOS EN LOS LUGARES POR LOS QUE PASÓ.
..DEJÓ QUE SU GENTE SE MURIERA DE HAMBRE
SÍ, MI REY. TENEMOS QUE OCUPARNOS DE ELLOS.
GRAN REY, NUESTRO DESTINO ESTÁ EN TUS MANOS. ES PREFERIBLE LA MUERTE RÁPIDA A MORIR DE HAMBRE
POR LOS DIOSES, NO DEJARÉ QUE SE MUERAN DE HAMBRE.
TEN COMPASIÓN, REY DE AQUILONIA.
HAREMOS LO QUE SE DEBE HACER CON LOS QUE SE MUEREN DE HAMBRE; DARLES DE COMER.

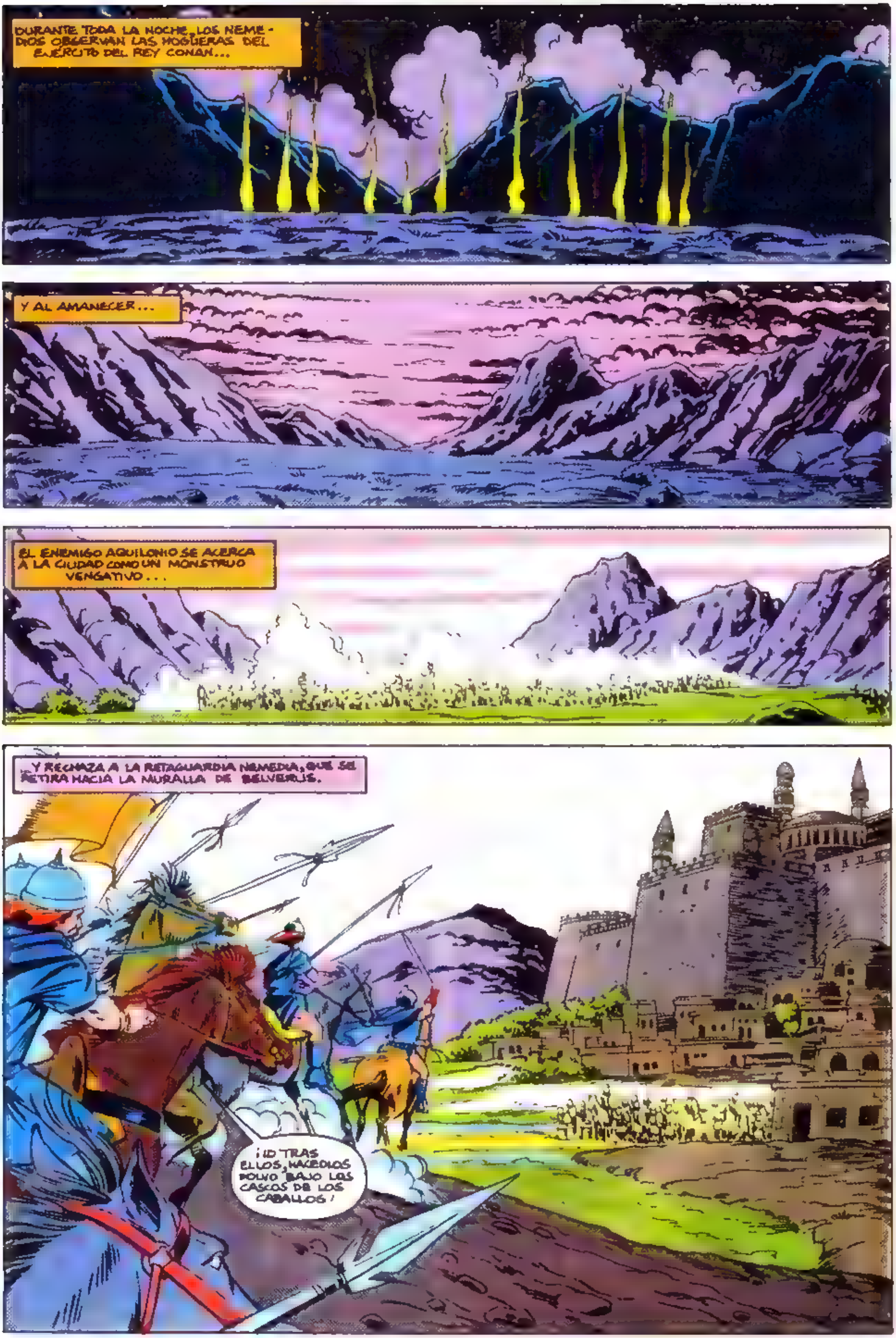

BELVERUS LA CIUDAD DE LA CORONA DE NEMEDIA, DURANTE SIGLOS INEX-PUGNABLE A LOS INVASORES.
CROM Y MITRA, VEREMOS POR CUÁNTO TIEMPO SE MANTIENEN EN PIE LAS ORGULLOSAS TORRES DE LOS NEMEDIOS.

PADRE, ESTÁ OS-CURECIENDO TIENES QUE DESCANSAR PARA AFRONTAR EL TRABAJO DE MAÑANA.
SÍ, HIJO MÍO, SITIAR BELVERUS NO SERÁ TAREA FÁCIL.

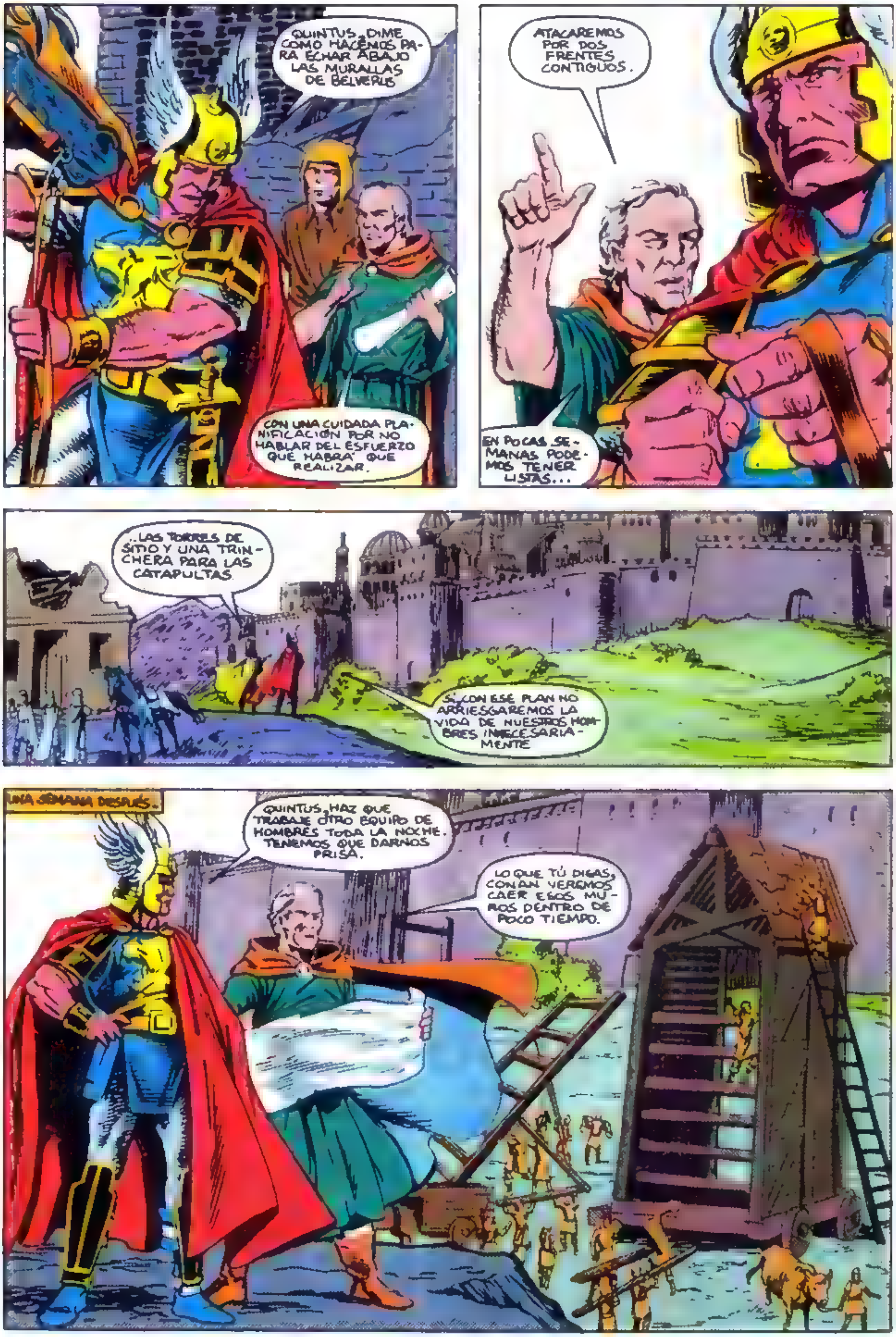
Y TENDRÁ QUE REA-LIZARSE RÁPIDA-MENTE SI VAMOS A OCUPARNOS DE ARGOS Y DE OFIR.

EN BELVERUS, A LA ENTRADA DE LA CIUDADELA DEL ANILLO DEL DRAGÓN ROJO, SE OYEN LOS DESVARIOS DEL GOBERNANTE LOCO DE NEMEDIA...
PERO REY TARASCUS...
IDIOTAS, NO HAY PEROS QUE VALGAN. RECUERDA QUE SI QUIERES CONSERVAR LA CABEZA EN SU SITIO, MI PALABRA ES LEY.
EXIJO SABER: AL EJÉRCITO, ¿QUIÉN LE ORDENÓ QUE SE RETIRASE?
MI SEÑOR...
... LA ORDEN FUE VUESTRA.
PANDA DE CANALLAS, OS CRUCIFICARÉ EN LAS MURALLAS DE LA CIUDAD POR VUESTRA INSOLENCIA.

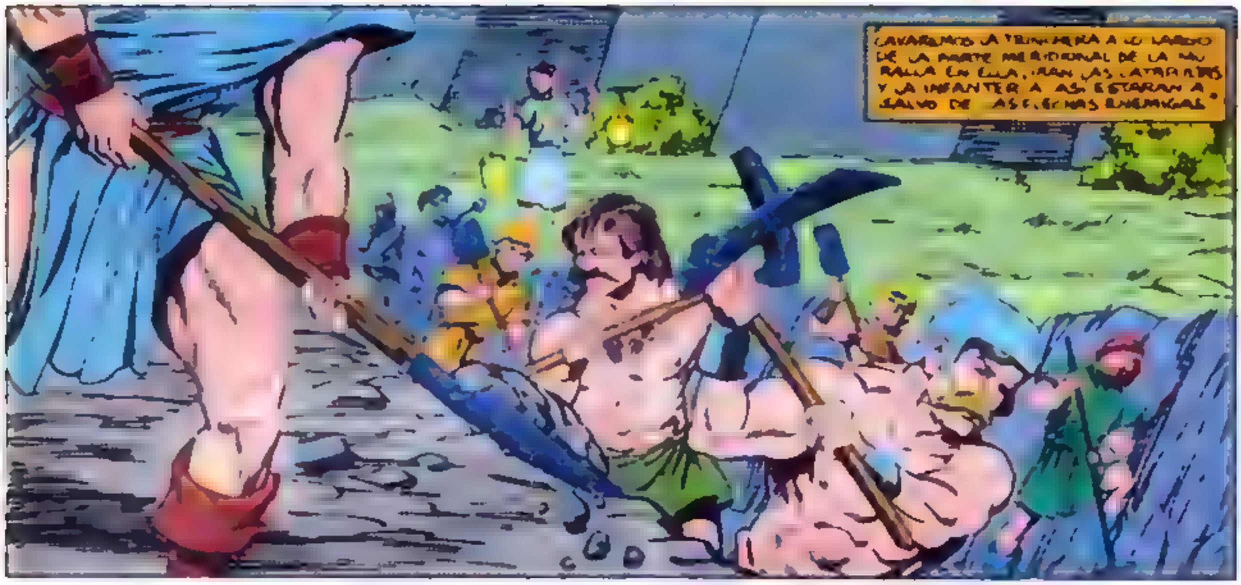
MI REY, OS RUEGO QUE OS CONTROLÉIS.
MEMNOB, YA VA SIENDO HORA DE QUE CORTE TU LENGUA VIPERINA TAMBIÉN.
MI SEÑOR, SE VEN LAS HOGUERAS DEL EJÉRCITO AQUILONIO DESDE LAS MURALLAS DE LA CIUDAD
SÍ... SÍ... SE VEN, ¿NO?
MUY BIEN, HARÉ QUE OS MATEN A TODOS DESPUÉS DE QUE HAYAMOS RECHAZADO A LOS INVASORES.
¡PERO PRIMERO NOS ENCARGAREMOS DEL EJÉRCITO DE AQUILONIOS BÁRBAROS, SALVAJES Y CANALLAS DEL REY CONAN.


DURANTE TODA LA NOCHE, LOS NEMEDIOS OBSERVAN LAS HOGUERAS DEL EJÉRCITO DEL REY CONAN...
Y AL AMANECER...
EL ENEMIGO AQUILONIO SE ACERCA A LA CIUDAD COMO UN MONSTRUO VENGATIVO...
...Y RECHAZA A LA RETAGUARDIA NEMEDIA, QUE SE RETIRA HACIA LA MURALLA DE BELVERUS.
¡ID TRAS ELLOS, HACEDLOS POLVO BAJO LOS CASCOS DE LOS CABALLOS!

RECORDAD CÓMO DERRAMARON LA SANGRE DE VUESTROS COMPAÑEROS Y COMPATRIOTAS. TENED CON ELLOS LA MISMA COMPASIÓN.
¡CERRAD LAS PUERTAS!
¡ABRID LAS PUERTAS, EN NOMBRE DE MITRA, ANTES DE QUE NOS DESTROCEN!


QUINTUS, DIME COMO HACEMOS PARA ECHAR ABAJO LAS MURALLAS DE BELVERUS
CON UNA CUIDADA PLANIFICACIÓN POR NO HABLAR DEL ESFUERZO QUE HABRÁ QUE REALIZAR.
ATACAREMOS POR DOS FRENTES CONTIGUOS.
EN POCAS SEMANAS PODEMOS TENER LISTAS...
..LAS TORRES DE SITIO Y UNA TRINCHERA PARA LAS CATAPULTAS.
SI, CON ESE PLAN NO ARRIESGAREMOS LA VIDA DE NUESTROS HOMBRES INNECESARIAMENTE
UNA SEMANA DESPUÉS...
QUINTUS, HAZ QUE TRABAJE OTRO EQUIPO DE HOMBRES TODA LA NOCHE. TENEMOS QUE DARNOS PRISA.
LO QUE TÚ DIGAS, CONAN. VEREMOS CAER ESOS MUROS DENTRO DE POCO TIEMPO.

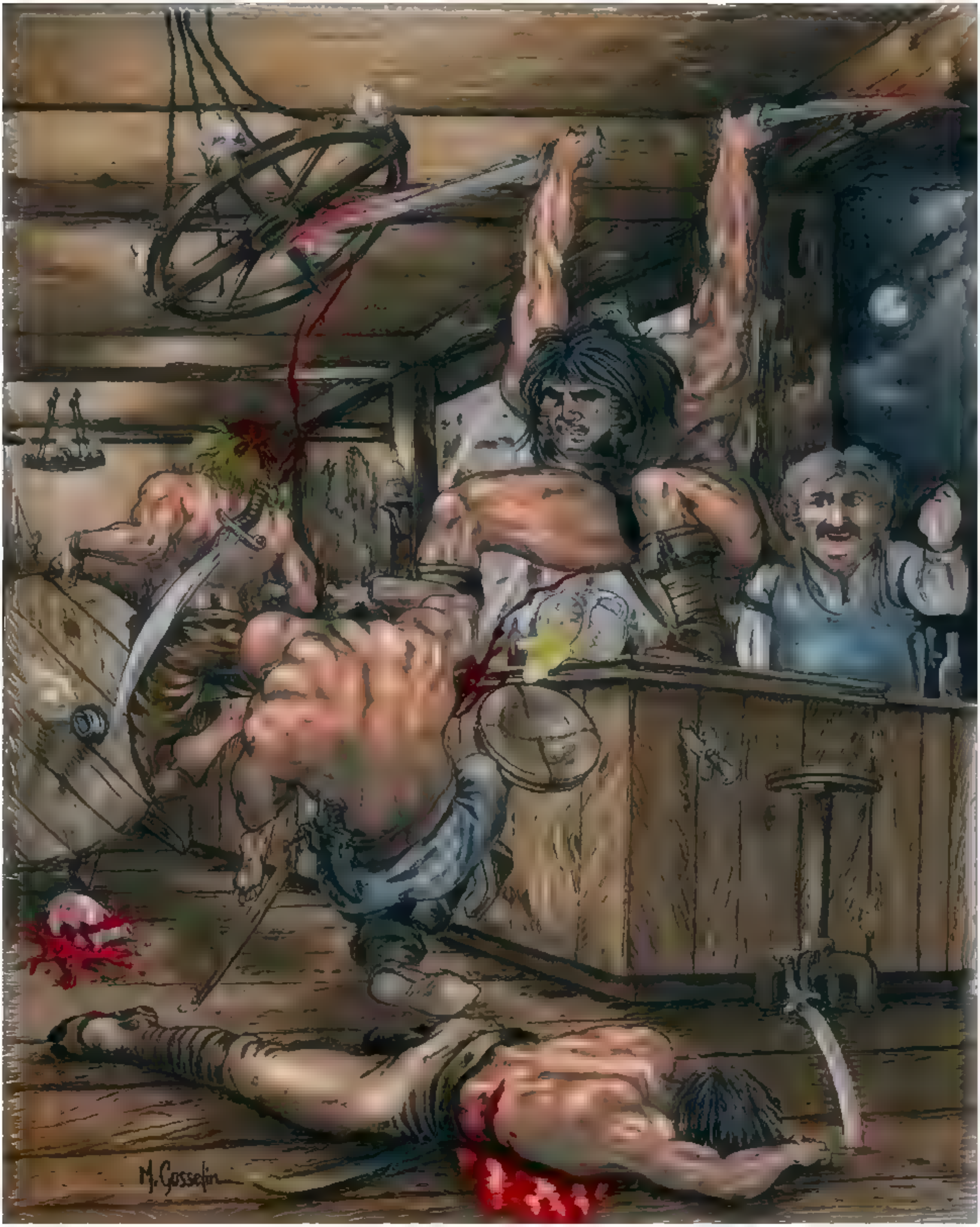
"DESDE LAS TORRES DE ... ATALAREMOS LA PARTE OCCIDENTAL DE LA MURALLA DE BELVERIS


CAVAREMOS LA TRINCHERA A LO LARGO DE LA PARTE MERIDIONAL DE LA MURALLA EN ELLA, IRAN LAS CATAPULTAS Y LA INFANTERIA ASI ESTARAN A SALVO DE LAS FLECHAS ENEMIGAS."

MI REY, LOS HOMBRES APROVECHAN BIEN EL TIEMPO
SI, PERO ¿SERÁ BUENA IDEA TOMAR BELVERIS ANTES DE QUE NOS ENFRENTEMOS A ARGOS Y OFIR OTRA VEZ?

EN ZINGARA, LA REINA LEORA DE OFIR Y EL REY XANTAUS DE ARGOS FRAGUAN SU ALIANZA. EL PRIMER ASUNTO DEL QUE SE OCUPAN ES DE CRASSUS EL HECHICERO...
CRASSUS NOS HA DECEPCIONADO MUCHAS VECES.
MAJESTAD: MATÁNDOME DESTRUIRÍAS LA MÁS VALIOSA DE LAS POSESIONES.
CRASSUS, MATÁNDOTE NOS LIBRARÍAMOS DE TU MALDITA BRUJERÍA.
XANTAUS, NO SUBESTIMES MI BRUJERÍA. LAS CADENAS NO PUEDEN CON ELLA.
FIJAOS. HE AQUÍ UNA VISIÓN QUE OS HARÁ VER LA VERDAD.

¡ESTAD ATENTOS AL PRÓXIMO NÚMERO...!

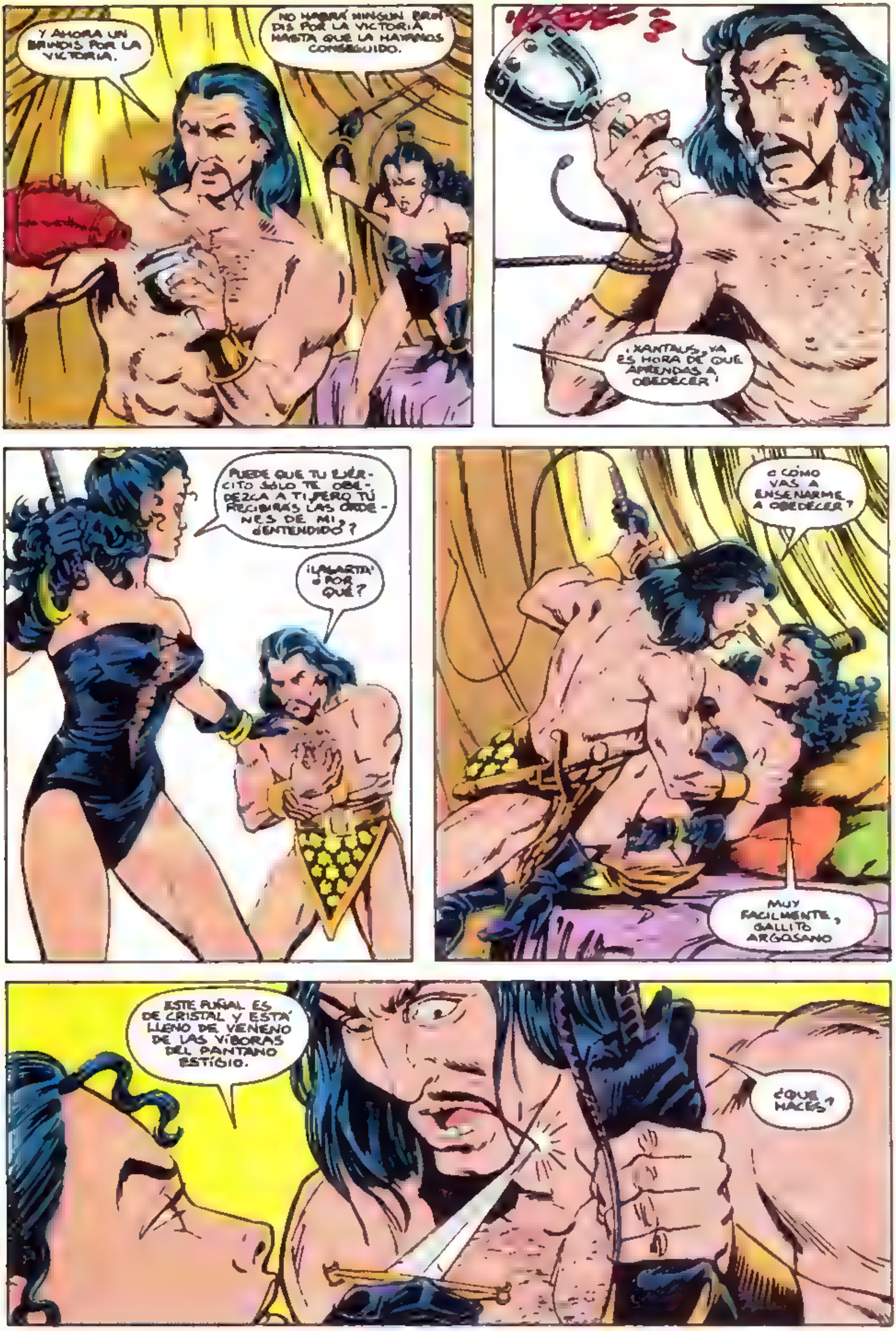

M. Gosselin

CONAN REY

2da parte de

EL CAMINO HACIA EL IMPERIO

VIENE DEL NÚMERO ANTERIOR.


Y AHORA UN BRINDIS POR LA VICTORIA.
NO HABRÁ NINGÚN BRINDIS POR LA VICTORIA HASTA QUE LA HAYAMOS CONSEGUIDO.
¡XANTALS, YA ES HORA DE QUE APRENDAS A OBEDECER!
PUEDE QUE TU EJÉRCITO SÓLO TE OBEDEZCA A TI, PERO TÚ RECIBIRÁS LAS ÓRDENES DE MI, ¿ENTENDIDO?
¡LAGARTA! ¿POR QUÉ?
¿CÓMO VAS A ENSEÑARME A OBEDECER?
MUY FÁCILMENTE, GALLITO ARGOSANO
ESTE PUÑAL ES DE CRISTAL Y ESTÁ LLENO DE VENENO DE LAS VÍBORAS DEL PANTANO ESTIGIO.
¿QUÉ HACES?

JURÉ QUE TE ARRODILLARÍAS ANTE MÍ. TE DIJE QUE ME RENDIRÍAS HOMENAJE, Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
¿QUÉ QUIERES DE MÍ?
TU LEALTAD O TU VIDA, POR TU HONOR
¿DE ACUERDO?
DE ACUERDO
ESO ESTÁ MUCHO MEJOR, MI AMOR.

XANTAUS, DISELO.
CRASSUS, ES TU ÚLTIMA OPORTUNIDAD.
ME DOY POR ENTERADO Y OBEDEZCO, ALTEZAS.
UN GUERRERO ARGOSANO SE PREPARA PARA LLEVAR A CRASSUS AL PUERTO DE KHEMI EN ESTIGIA.
SI FRACASAS, VIGILARÉ TU TORTURA PERSONALMENTE, ESTIGIO.
ENTONCES PROCURARÉ QUE NO HAYA QUE TOMAR MEDIDAS TAN EXTREMAS.
ESTARÉ DE VUELTA DESPUÉS DE LA PRÓXIMA LUNA NUEVA.
PROCURA QUE SEA ASÍ.
Y A SU DEBIDO TIEMPO, ME OCUPARÉ DE VOSOTROS, ALTEZAS.

AL DÍA SIGUIENTE...
NO INTENTES ATACAR A LOS AQUILONIOS MIENTRAS REVISO LAS DEFENSAS DE LA FRONTERA SEPTENTRIONAL DE MI REINO.
LEORA, PREPARARÉ NUESTRAS FUERZAS PARA LA ACCIÓN MIENTRAS LOS AQUILONIOS Y LOS NEMEDIOS SE DESTROZAN MUTUAMENTE.
NO ATAQUES HASTA QUE REGRESE.
SÍ, TAL COMO HEMOS ACORDADO
REGRESARÉ DESPUÉS DE LA LUNA NUEVA.

EN TARANTIA, LA PRINCESA RADEGUN CUIDA A DERYCK, QUE SE RESTABLECE, SIN REVELAR SU IDENTIDAD.
NO DEBERÍAS INCORPORARTE. SE TE ABRIRÁN LAS HERIDAS OTRA VEZ.
TENGO UNA HERIDA QUE NO CURARÁ SI NO ME DICES QUIÉN ERES TÚ...
ME TEMO QUE ARRIESGASTE LA VIDA POR ALGUIEN DE BAJA CUNA.
VOLVERÍA A HACERLO SIN DUDAR UN MOMENTO.
QUIERO QUE TOMES UN POCO DE SOPA.
NO...
...NO HASTA QUE ME DIGAS CÓMO TE LLAMAS.
SOY...SOY.. MOIRA, LA DONCELLA DE LA PRINCESA.

NO, NO DEBES...
TE AMO DESDE EL MOMENTO EN QUE TE VI.
NO... NO PODRÁS QUERERME NUNCA.
PERO TE QUIERO...
...Y TE QUERRÍA SIN IMPORTARME QUIEN FUERAS.
¡MOIRA! ¡VUELVE!
¡NO LO ENTIENDES!
YA TE DIJE QUE HABRÍA OTROS AMORES EN TU VIDA. ¿LLORAS POR ESO?
SÍ... SÍ, MADRE.

¿TE QUIERE?
SÍ, DICE QUE SÍ PERO NO SABE QUIEN SOY EN REALIDAD.
NO PODRÁS OCULTARLE LA VERDAD DURANTE MUCHO TIEMPO.
LO SÉ
CUANDO SEPA QUE ERES LA HIJA DEL HOMBRE QUE MATÓ A SU PADRE, PODRÍA ODIARTE.*
LO SÉ
*VER Nº 36 DE FORUM
PERO LO QUIERO Y CREO QUE ÉL TAMBIÉN ME QUIERE.
LO SÉ. LO VI DESDE EL PRINCIPIO.
DESPUÉS...
VOY AL ENCUENTRO DE TU PADRE. ACUÉRDATE DE QUE TIENES UN HERMANO EN ALGÚN LUGAR Y REZA PARA QUE LO ENCONTREMOS.
SÍ.

DELANTE DE LAS MURALLAS DE BELVERUS, EL REY CONAN PREPARA AL EJÉRCITO PARA EL ATAQUE...
CUANDO LAS TORRES DE SITIO ESTÉN TERMINADAS, LOS NEMEDIOS ESTARÁN ESPERÁNDONOS.
SÍ, EN CUANTO ESTÉN COLOCADAS LAS CATAPULTAS, ESTAREMOS PREPARADOS PARA LA BATALLA.
¡REY CONAN!
MI SEÑOR, ES HAGAN
CONAN, HAY ALGUNOS PROBLEMAS EN LAS FILAS DE LOS AESIRES.
PRONTO TERMINAREMOS CON ESTO

ARN, DESENVAINA LA ESPADA Y HAZ VALER TUS DERECHOS AL TRONO DE AESGAARD
HASTING, TEN CUIDADO O SERÁ MÁS PROBABLE QUE DECORES UN ESTERCOLERO QUE UN TRONO.
USA LA ESPADA. TUS PALABRAS NO PUEDEN MATARME
SERÁ UN PLACER
ES UN PLACER TERMINAR CON TANTA ESTUPIDEZ.
ME JURASTEIS LEALTAD EN ESTA GUERRA CONTRA NUESTROS ENEMIGOS COMUNES. ARREGLAD VUESTRAS DIFERENCIAS A VUESTRA MANERA Y A SU DEBIDO TIEMPO

MAJESTAD, PODÉIS CONFIAR EN NOSOTROS.
¡SALVE, CONAN!
HAGAN, QUE TU GENTE SE COLOQUE EN LAS TRINCHERAS ANTES DE QUE AMANEZCA.
ESTAREMOS PREPARADOS, CONAN.
HAGAN, ¿POR QUÉ ESTÁN TAN INQUIETAS LAS TRIBUS AESIRES?
EMPEZÓ CUANDO SE MARCHÓ DERICK. SU PADRE HIZO UNA RECLAMACIÓN LEGÍTIMA AL TRONO DE ASGARD. ESA RECLAMACIÓN ERA LA HERENCIA DE DERYCK.
TODO EL CAMPAMENTO ESTÁ INQUIETO COMO UNA NOVIA LA NOCHE DE BODAS.
ASÍ ES, PADRE. ¿CUÁNDO LANZAREMOS EL PRIMER ATAQUE?
MAÑANA AL AMANECER.

ANTES DEL AMANECER, EL EJÉRCITO DEL REY CONAN TOMÁ LUGAR...
HOY PONDREMOS A PRUEBA LA FUERZA DEL ENEMIGO. TENED VALOR Y LANZAOS SOBRE ELLOS, COMPAÑEROS.
¡QUE SE NOTEN LAS FLECHAS!
¡AHORA VOSOTROS, HIJOS DE AESGAARD!
¡ADELANTE, HOMBRES DE KUSH!

(PASA A LA PÁGINA 21)

(VIENE DE LA PÁGINA 16)

¡TOMA, NEMEDIO, ESTO FORMA PARTE DE LA DEUDA QUE TENEMOS CON VOSOTROS! ¡Y HABRÁ MÁS!
¡ARGGHH...!
¡AGHEEE..!

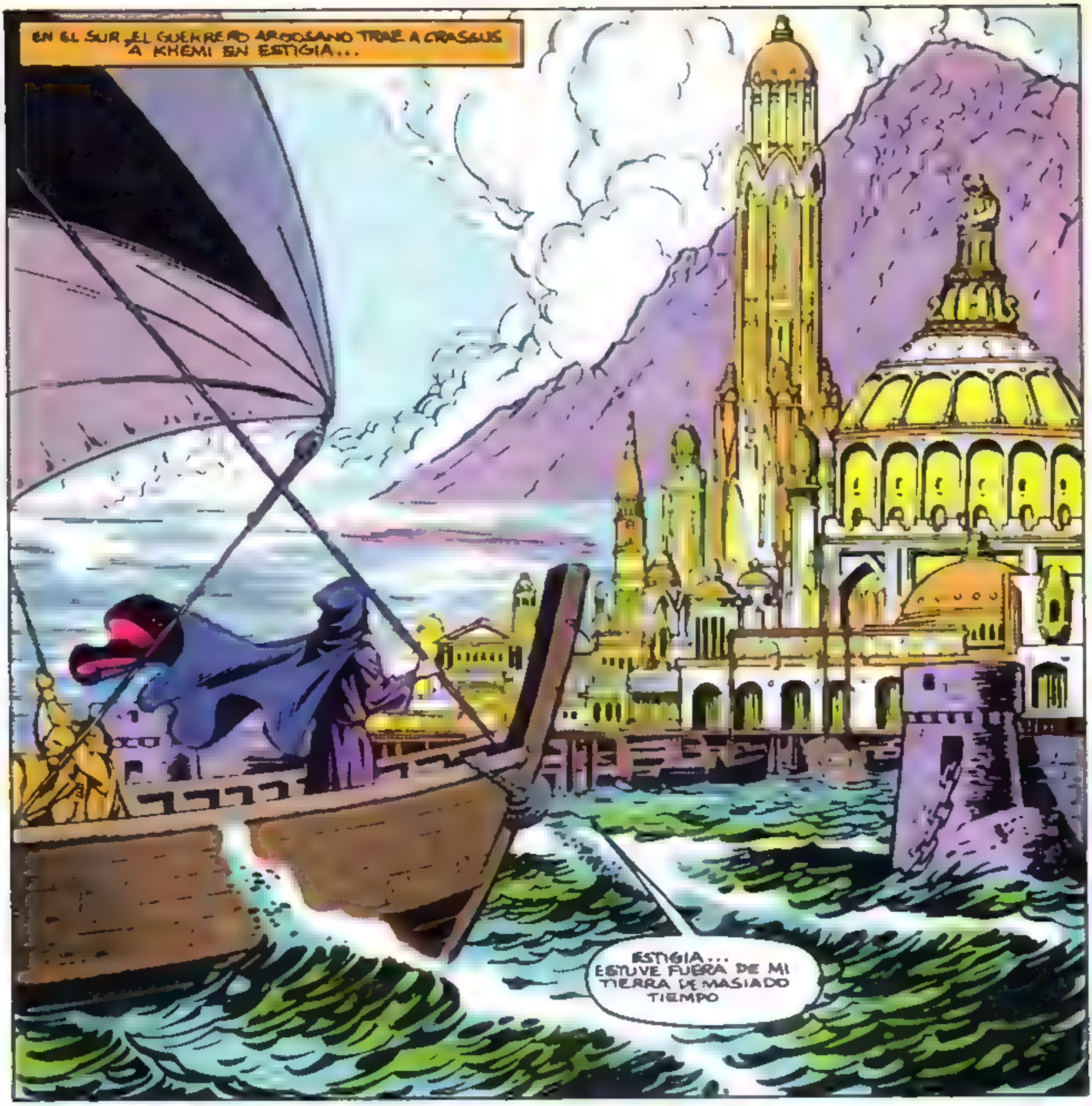
MI PRINCIPE, LOS NEMEDIOS CONTRAATACAN
¡SÍ, Y SOMOS MUY PO-COS PARA DEFENDER EL PARAPETO!
¡RETROCEDED, OS CUBRIREMOS!
TOMAD ESTO DE MOMEN-TO. VOLVEREMOS PARA DA-ROS MÁS
¡SALTA, MI PRINCIPE!

¡AGÁRRATE, CONN!..
¡VAMOS, SALTA!
RUFIO, ¿QUÉ HARÍA YO SIN TI?
PROBABLE-MENTE TE SALVARÍAS TÚ SOLO.
¡RÁPIDO, RUFIO! ¡DEBEMOS INFORMAR AL REY!
¡SÍ!

PADRE, LOS NEMEDIOS OFRECIERON RESISTENCIA.
SÍ, YA LO HE VISTO. Y MENOS MAL QUE SALVASTE EL PELLEJO.
GRACIAS A RUFIO.
TENGO QUE DECIRTE ALGO QUE PODRÍA ENFURECERTE.
ORDENÉ LA RETIRADA.
BIEN, HICISTE LO QUE YO HABRÍA HE-CHO SI HUBIERA ESTADO ALLÍ.
HEMOS APRENDIDO LO QUE NOS HACÍA FALTA: QUE PODEMOS VENCER.

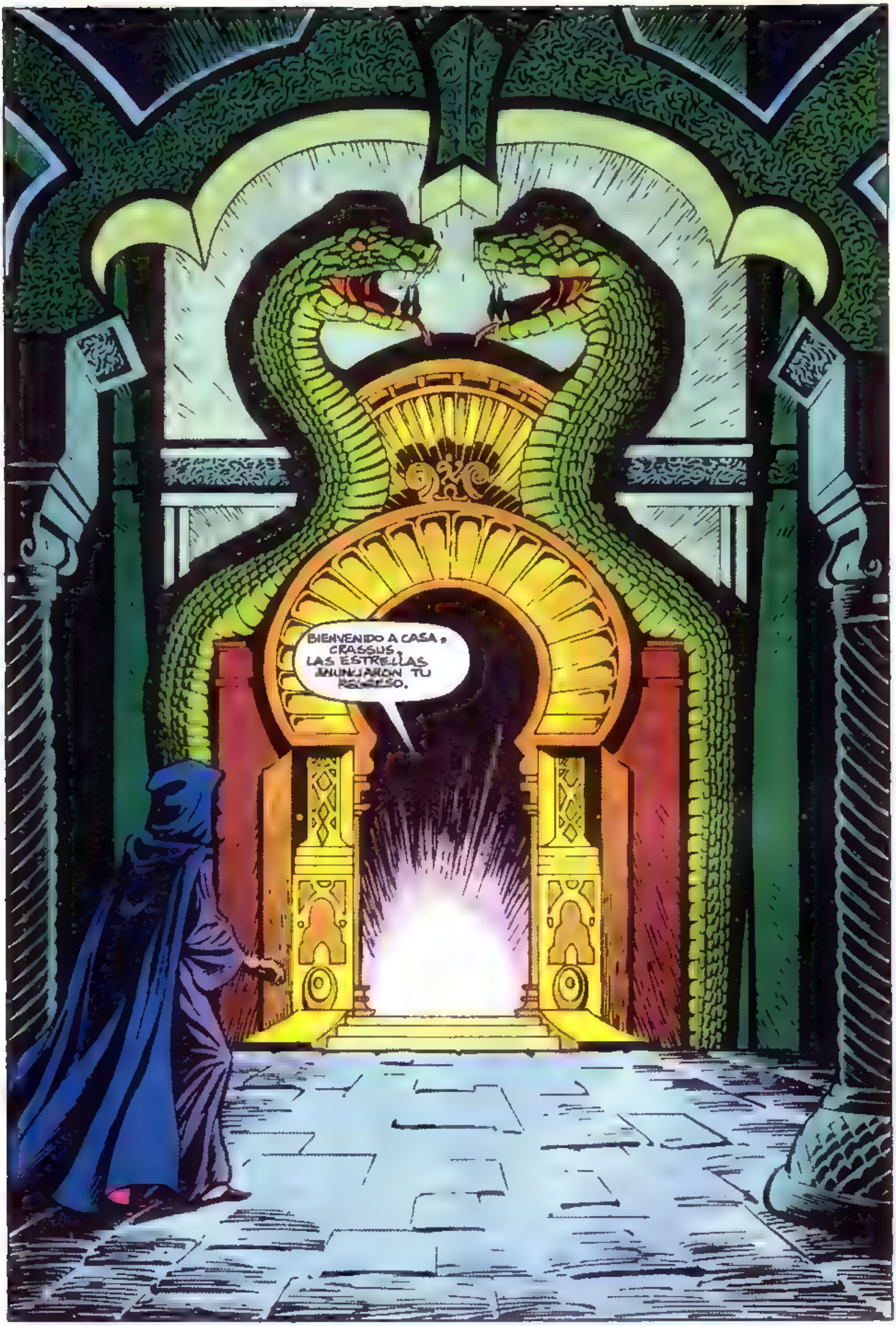
NEMEDIOS, ¿QUÉ SIGNIFICA LA BANDERA BLANCA?
EL REY TARASCUS QUIERE SABER QUE RESCATE QUIERES A CAMBIO DE TERMINAR EL ASEDIO
EL REY ESTÁ DISPUESTO A ACEPTAR UNAS CONDICIONES GENEROSAS.
NO HAY RESCATE NI POR BELVERUS NI POR VUESTRO REY. PERO PODÉIS SALVAR LA VIDA DE LAS MUJERES Y DE LOS NIÑOS SI ME ENTREGÁIS LA CABEZA DE TARASCUS.
ESE SERÍA UN BUEN NEGOCIO, MI SEÑOR
ESPERO QUE LO ACEPTEN O ME VERÉ OBLIGADO A ACABAR CON TODO SER VIVIENTE EN LA CIUDAD.

RUFIO, ¿QUÉ NOTICIAS HAY DEL CAMPAMENTO?
EL REY Y EL PRÍNCIPE ESTÁN SANOS Y SALVOS DESPUÉS DEL PRIMER ATAQUE, MI REINA.
ESPOSO MÍO, ¿POR QUÉ ESTÁS TAN SORPRENDIDO? ¿ACASO NO ES BIEN RECIBIDA LA REINA DE AQUILONIA EN EL CAMPAMENTO DEL REY?
SIEMPRE ERES BIEN RECIBIDA. PERO CREÍ QUE CON LAS GUERRAS QUE HABÍAS VISTO YA TENÍAS PARA RATO.
VINE PARA ROGARTE QUE NO OLVIDES TU PROMESA DE ENCONTRAR A NUESTRO HIJO.
ALGUNOS ASUNTOS ME RECLAMAN AQUÍ, PERO NO HE OLVIDADO NADA.


EN EL SUR, EL GUERRERO ARGOSANO TRAE A CRASSUS A KHEMI EN ESTIGIA...
ESTIGIA... ESTUVE FUERA DE MI TIERRA DEMASIADO TIEMPO

CAPITÁN, MANTÉN A TUS HOMBRES FUERA DE MI CAMINO

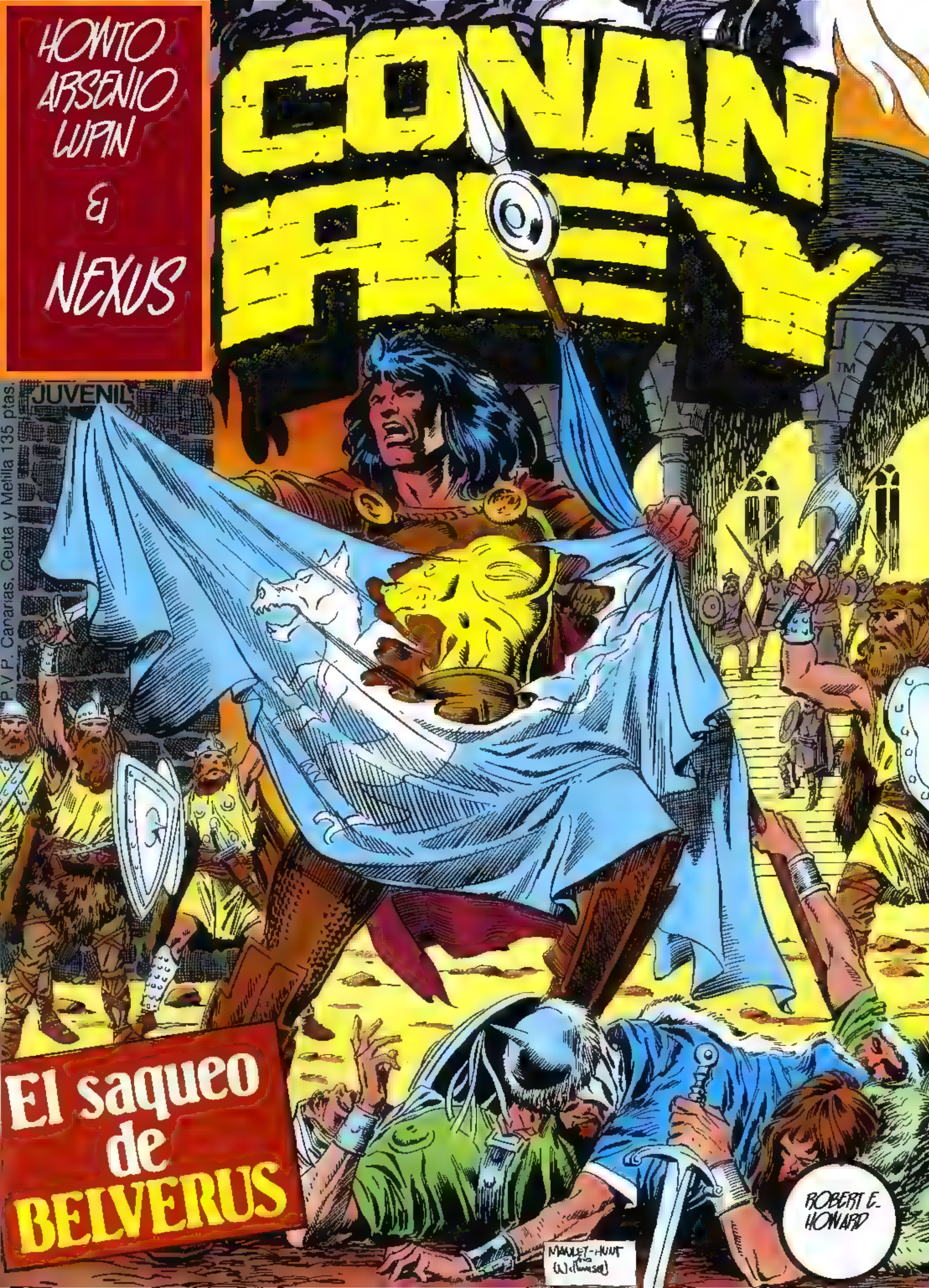
LOS EXTRANJEROS NO SON BIENVENIDOS EN KHEMI. LO QUE TENGO QUE HACER, DEBO HACERLO SOLO.
DILE AL MAESTRO QUE CRASSUS HA RE-GRESADO...
POR AQUÍ, CRASSUS.


BIENVENIDO A CASA, CRASSUS. LAS ESTRELLAS ANUNCIARON TU REGRESO.

MAESTRO, HE VUELTO POR...
AH, SÍ... POR EL CHICO, CLARO
HA LLEGADO LA HORA DE ATACAR A NUESTRO VIEJO ENEMIGO, EL REY CONAN
Y PARA ESE FIN FUE EDUCADO EL CHICO, SIN TENER CONOCIMIENTO DE SU AUTÉNTICO LINAJE.
HIJO MÍO, VEN AQUÍ.
SÍ, MAESTRO.

TAURUS, QUIERO QUE CONOZCAS A CRASSUS. VA A SER TU NUEVO PRECEPTOR.
DILE A CRASSUS CON QUÉ FIN FUISTE ADIESTRADO EN LA MAGIA NEGRA.
PARA DESTRUIR AL REY CONAN DE AQUILONIA.
CONTINUARÁ EN EL PRÓXIMO EPISODIO:
EL SAQUEO DE BELVERUS

EL SAQUEO DE BELVERUS



HONTO ARSENIO LUPIN & NEXUS
CONAN REY
TM
JUVENIL
P.V.P. Canarias, Ceuta y Melilla 135 ptas.
El saqueo de BELVERUS
ROBERT E. HOWARD
MANLEY-HUNT

CONAN REY©

CON EL ÉPICO AVENTURERO CREADO POR ROBERT E. HOWARD

EL SAQUEO DE BELVERUS

En este episodio que hoy empieza, hay tres o cuatro acciones paralelas que van a ir desembocando en el argumento central, en el que se encuentra por ahora la historia del Rey Conan

El asalto final a Belverus se va a iniciar y el Rey Conan va a vengarse del rey loco Tarascus de Nemedia, en vista de la masacre que hicieron en la invasión Aquilonia. En un parlamento con unos mensajeros nemedios, propone a la guardia contraria, que les dará una tregua si le traen la cabeza de Tarascus, y finalmente éste cae en manos de su guardia, acabando con él, y llevándole la cabeza a Conan. Este hace una concesión y deja salir de la capital a mujeres, ancianos y niños. Las trompetas suenan, lanzándose las fuerzas del Rey Conan al ataque. Las mejores escenas de este cuaderno están aquí. Las fuerzas se lanzan por oleadas Este episodio finalizará en el próximo número

Entre páginas veremos como Deryc, ya recuperado, y Radegund, siguen su idilio, que es interrumpido por Zelata con extrañas predicciones sobre su destino. El hijo de Rolf marcha al frente de guerra para reunirse con Conan y su hijo el príncipe Conn.

También vemos como Crassus se encuentra con Xantaus y le presenta el chico que ha adiestrado y programado para matar al Rey Conan. En el próximo número veremos quién es el muchacho, aunque muchos de nuestros lectores ya lo habrán adivinado.. No obstante, los guionistas que llevan esta serie os reservan muy distintas sorpresas, que ya iremos viendo

Como ya dijimos antes, este episodio finalizará en el próximo cuaderno, y en el mismo se nota la mano del gran dibujante norteamericano Al Williamson, íntimo amigo personal mío, que figura en la colaboración del cuaderno como labor de entintado, y que como ya hemos dicho ya en muchas ocasiones, el entintador es el artista que verdaderamente termina el dibujo dándole su sello personal Así veremos magníficos dibujos que están entre el Alex Raymond de **Flash Gordon**, como las escenas de la guardia personal de Tarascus, con sus cascos de plumas hondeantes, o el Foster de **Príncipe Valiente** en las escenas de asalto a la fortaleza de Belverus. Para mi gusto personal, este es el mejor episodio dibujado de toda la serie de **Conan Rey**, y con eso queda dicho todo Esperad con ansia la continuación, de verdad.

M.A.

Stan Lee presenta:

CONAN REY

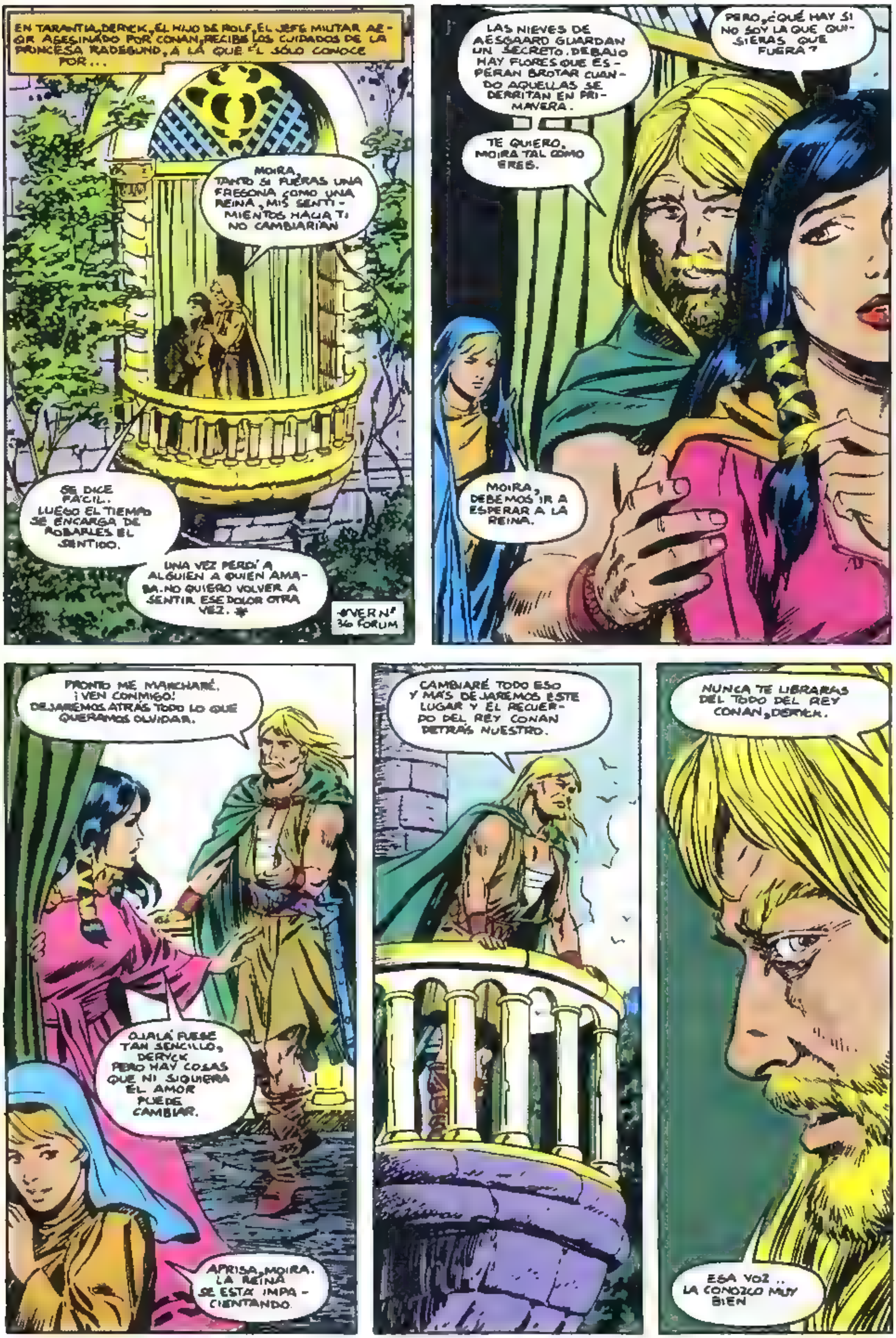
PERSONAJE CREADO POR ROBERT E. HOWARD.

EL SAQUEO DE BELVERUS
CONDUCE A TUS AEGIRES A LAS PUERTAS DE LA CIUDAD. HAGAN SI EL CAMINO HACIA LA VICTORIA ES ABRIR UNA BRECHA EN LA MURALLA, LAS LEGIONES DE SERVIUS GALLANUS, DE EAMON Y DE KUAGA NOS BASTARÁN PARA GUIARNOS HASTA ALL...
Y ENTONCES, DE UN MODO U OTRO, TOMARÉ LA CABEZA DEL REY TARASCUS COMO INDEMNIZACIÓN POR ESTA GUERRA.
DESPACIO, COMPAÑEROS DE ARMAS. LA VICTORIA ESTÁ TAN PRÓXIMA QUE PUEDO OLERLA
SÍ, Y DESPUÉS HABRÁ UN PILLAJE COMO JAMÁS SE HA VISTO.
DON KRAAR
GUIÓN
JUDITH HUNT Y MIKE MANLEY
LÁPICES
AL WILLIAMSON
ENTINTADO
GEORGE ROUSSOS
COLOR
LARRY HAMA
REDACTOR JEFE
JOSELUIS
ROTULACIÓN
BEATRIZ OBERLÄNDER Y A. ÚBEDA
TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN
MARIANO AYUSO
COORDINACIÓN.

¡TOCA RETIRADA! ¡YA HEMOS PERDIDO SUFICIENTES VIDAS POR HOY! EL TIEMPO ESTÁ A NUESTRO FAVOR DESDE QUE ARGOS Y OFIR ABANDONARON AL REY TARASCUS
DILE A NUESTRO CORNETA QUE TOQUE LA LLAMADA DE LOS OFICIALES MIENTRAS LAS TROPAS REGRESAN.
SÍ, MI SEÑOR, COMO MANDES
ERES VALIENTE, MI REY, PERO DESEARÍA QUE FUERAS PRUDENTE Y NO SALIESES AL CAMPO SIN GUARDAESPALDAS.
RUFIO, COMIENZAS A PREOCUPARTE COMO UNA VIEJA.
¡PADRE, LA VICTORIA ERA CASI NUESTA! ¿POR QUÉ HAS TOCADO RETIRADA?
¡CONN TIENE RAZÓN! ¡LOS TENÍAMOS EN UN PUÑO, CONAN!
¡SIGAMOS OCUPÁNDONOS DE ESOS CHACALES!
ES TARDE Y PRONTO SE NOS ECHARÁ EL CREPÚSCULO ENCIMA. NO HAY NECESIDAD DE QUE NUESTROS HOMBRES SE MATEN ENTRE SÍ EN LA OSCURIDAD.

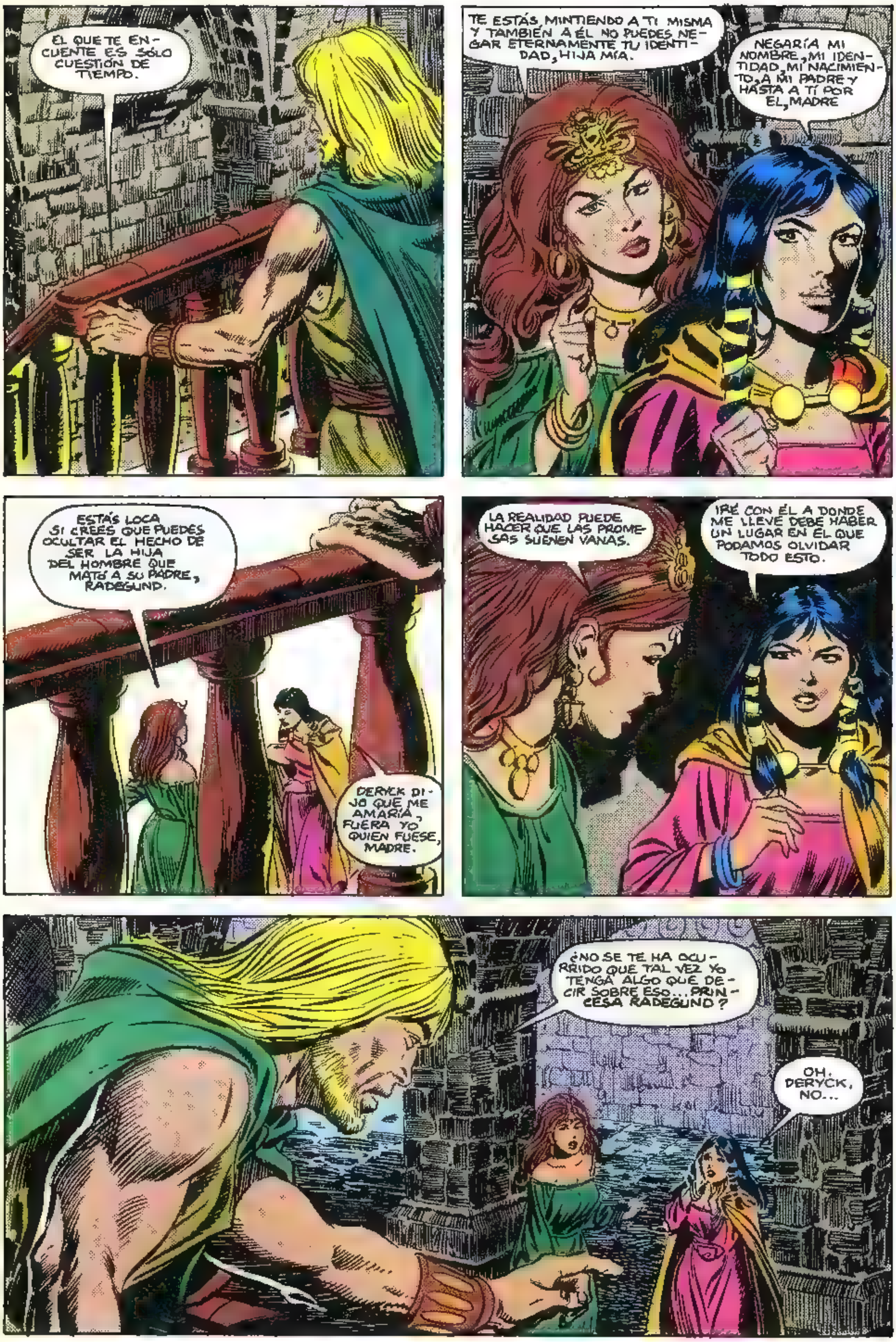
DEJEMOS QUE BELVERUS ESPERE LO INEVITABLE. NO HAY SUFICIENTES FUERZAS NEMEDIAS EN NUMALIA PARA RELEVARLOS.
YA VEO, PADRE. ESTOY ESCUCHANDO Y APRENDIENDO.
REY CONAN...
SE ACERCA UN JINETE, MAJESTAD.
SEÑOR, LOS GENERALES NEMEDIOS ONDEAN UNA BANDERA DE TREGUA.
ENTONCES RESPETAREMOS LAS REGLAS Y LOS ESCUCHAREMOS.
TAL VEZ ASÍ ESE REY BÁRBARO SE AVENGA A RAZONES.
SÍ, SI LO TRATAMOS COMO A UN IGUAL PUEDE QUE CEDA Y ESTABLEZCA UN RESCATE PARA LA CIUDAD Y, TAMBIÉN, PARA EL REY TARASCUS.
HABLAD MIENTRAS TENGÁIS OCASIÓN.
YA HABÉIS OÍDO A MI CONSEJERO JEFE. HABLAD, PERO SED BREVES.
COMO HOMBRES CIVILIZADOS QUE SOMOS, ES SEGURO QUE PODREMOS FIJAR UN RESCATE POR LA VIDA DE TARASCUS.

¿¡CIVILIZADOS?! ¿OS LLAMÁIS CIVILIZADOS DESPUÉS DE LO QUE HICISTEIS CON MI REINO? ¡SI LO SOIS, ENTONCES ME ENORGULLEZCO DE SER UN BÁRBARO!
VINE A NEMEDIA PARA CONQUISTARLA... NO PARA HACER TRATOS.
HABÉIS ASOLADO AQUILONIA SIN PIEDAD, Y OS LLAMÁIS CIVILIZADOS PARA MOSTRAROS LO QUE PIENSO DE LOS HOMBRES CIVILIZADOS COMO VOSOTROS, OS HARÉ MI MEJOR OFERTA.
MISERICORDIA Y SALVOCONDUCTOS PARA VUESTRAS MUJERES E HIJOS A CAMBIO DE UNA COSA...
...LA CABEZA DEL REY TARASCUS.
MITRA...
LE PEDISTE LA ÚNICA COSA QUE NO PUEDEN OFRECER.
AL MENOS, LES DI UNA OPORTUNIDAD.
ES MÁS DE LO QUE ELLOS LES DIERON A LOS AQUILONIOS QUE ASESINARON.



EN TARANTIA, DERICK, EL HIJO DE ROLF, EL JEFE MILITAR AE-QIR ASESINADO POR CONAN, RECIBE LOS CUIDADOS DE LA PRINCESA RADEGUND, A LA QUE ÉL SÓLO CONOCE POR ...
MOIRA, TANTO SI FUERAS UNA FREGONA COMO UNA REINA, MIS SENTIMIENTOS HACIA TI NO CAMBIARÍAN.
SE DICE FÁCIL. LUEGO EL TIEMPO SE ENCARGA DE ROBARLES EL SENTIDO.
UNA VEZ PERDÍ A ALGUIEN A QUIEN AMABA. NO QUIERO VOLVER A SENTIR ESE DOLOR OTRA VEZ. *
* VER Nº 36 FORUM
LAS NIEVES DE AESGAARD GUARDAN UN SECRETO. DEBAJO HAY FLORES QUE ESPERAN BROTAR CUANDO AQUELLAS SE DERRITAN EN PRIMAVERA.
PERO, ¿QUÉ HAY SI NO SOY LA QUE QUISIERAS QUE FUERA?
TE QUIERO, MOIRA TAL COMO ERES.
MOIRA, DEBEMOS IR A ESPERAR A LA REINA.
PRONTO ME MARCHARÉ. ¡VEN CONMIGO! DEJAREMOS ATRÁS TODO LO QUE QUERAMOS OLVIDAR.
OJALÁ FUESE TAN SENCILLO, DERYCK. PERO HAY COSAS QUE NI SIQUIERA EL AMOR PUEDE CAMBIAR.
APRISA, MOIRA. LA REINA SE ESTÁ IMPACIENTANDO.
CAMBIARÉ TODO ESO Y MÁS. DEJAREMOS ESTE LUGAR Y EL RECUERDO DEL REY CONAN DETRÁS NUESTRO.
NUNCA TE LIBRARÁS DEL TODO DEL REY CONAN, DERICK.
ESA VOZ .. LA CONOZCO MUY BIEN

TU ERES ZELATA ¿HAS REAPARECIDO PARA CONTARME OTRA VEZ MI DESTINO?
SÍ, TU DESTINO Y EL DE REINOS, DINASTÍAS Y ERAS.
EL DESTINO TE AGUARDA EN EL CAMPAMENTO DEL REY CONAN, FRENTE A LAS MURALLAS DE BELVERUS. VE ALLÍ Y DESEMPEÑA EL PAPEL QUE EL DESTINO TE ASIGNA.
CONAN ME TRAE EL AMARGO RECUERDO DE LA MUERTE DE MI PADRE A MANOS SUYAS. NO QUIERO SABER NADA DE ÉL.
NO PUEDES HUIR DE ELLO, MÁS AÚN CUANDO AMAS A ALGUIEN TAN CERCANO A ÉL.
¡¿QUÉ QUIERES DECIR?! ¡ESPERA... ZELATA...!
¡YMIR TE MALDIGA, BRUJO!
¿CUÁNTO TIEMPO MÁS LE VAS A SEGUIR OCULTANDO LA VERDAD?
UN DÍA SABRÁ LA VERDAD Y ENTONCES, ¿QUÉ PENSARÁ DE TI?


EL QUE TE EN-CUENTE ES SÓLO CUESTIÓN DE TIEMPO.
TE ESTÁS MINTIENDO A TI MISMA Y TAMBIÉN A ÉL. NO PUEDES NE-GAR ETERNAMENTE TU IDENTI-DAD, HIJA MÍA.
NEGARÍA MI NOMBRE, MI IDEN-TIDAD, MI NACIMIEN-TO, A MI PADRE Y HASTA A TÍ POR ÉL, MADRE
ESTÁS LOCA SI CREES QUE PUEDES OCULTAR EL HECHO DE SER LA HIJA DEL HOMBRE QUE MATÓ A SU PADRE, RADEGUND.
DERYCK DI-JO QUE ME AMARÍA, FUERA YO QUIEN FUESE, MADRE.
LA REALIDAD PUEDE HACER QUE LAS PROME-SAS SUENEN VANAS.
IRÉ CON ÉL A DONDE ME LLEVE. DEBE HABER UN LUGAR EN EL QUE PODAMOS OLVIDAR TODO ESTO.
¿NO SE TE HA OCU-RRIDO QUE TAL VEZ YO TENGA ALGO QUE DE-CIR SOBRE ESO... PRIN-CESA RADEGUND?
OH, DERYCK, NO...

¡DERYCK, ESPERA! ¡NO PUEDES IRTE SIN DARME UNA OPORTUNIDAD DE EXPLICÁRTELO!
ME IRÉ ANTES DE ESCUCHAR CUALQUIER OTRA MENTIRA TUYA, PRINCESA.
SOMOS LOS MISMOS QUE ÉRAMOS HACE UNA HORA. LO QUE SENTÍAMOS ENTONCES SIGUE SIENDO VERDAD.
NO... HACE UNA HORA YO CONFIABA EN TI.
ENTONCES, CRÉEME... QUE TE QUIERO. TE QUIERO DESDE LA PRIMERA VEZ QUE TE VI EN EL CAMINO DE ARGOS. Y NADA... NADA PODRÁ CAMBIAR ESTO JAMÁS
CUANTO TE MIRO A LOS OJOS A LA LUZ DEL SOL, PUEDO VER TU PARECIDO CON TU PADRE PERO HAY ALGO QUE OS DIFERENCIA...
...ÉL HACE SUS NEGOCIOS CON UNA ESPADA
DERYCK... NO...

EN EL PUERTO ZINGARIO DE KORDAVA, EL REY XANTAUS DE ARGOS RECIBE A UN BARCO QUE HA REGRESADO DE ESTIGIA...
CRASSUS, LA REINA LEORA ME ROGÓ TE TRASMITIERA SUS DISCULPAS POR NO PODER ESTAR AQUÍ PARA RECIBIRTE ADECUADAMENTE
REY XANTAUS, ME ABRUMA TU CORTESÍA, ASÍ COMO LA DE LA REINA DE OFIR
NO DESPERDICIES PALABRAS CONMIGO, BRUJO. AHORA MISMO, EL REY CONAN ESTÁ A LAS PUERTAS DE BELVERUS. NECESITAREMOS VENTAJA CUANDO SE VUELVA CONTRA NOSOTROS
ESPERA, XANTAUS.
Y AHORA... ¿DÓNDE ESTÁ EL CHICO?
HE SIDO FIEL A MI PALABRA.
ESPERO QUE ASÍ SEA, POR TU BIEN.
AQUÍ ESTÁ EL CHICO DEL QUE TE HABLÉ. UN ADEPTO, ENTRENADO EN LA MAGIA NEGRA. NO SABES QUÉ BIEN LO HACE.

HABLA, CHICO. ¿SABES CUÁL ES EL PROPÓSITO DE TU ENTRENAMIENTO Y POR QUÉ TE HAN TRAÍDO AQUÍ?
SÍ, GRAN REY DE ARGOS... PARA DESTRUIR AL REY DE AQUILONIA.
¿LO VES...? NO TE LO DIJE, XANTAUS?
ASÍ PARECE, PERO SERÁN SUS ACTOS LOS QUE HABLARÁN POR ÉL.
LEORA SE UNIRÁ A NOSOTROS TAN PRONTO COMO TERMINE DE ASEGURAR LAS FRONTERAS DE SU REINO. ENTONCES ESTEREMOS PREPARADOS PARA LUCHAR.
¿NO ES EL CHICO LA VIVA IMAGEN DE SU PADRE?
SÍ, UNA MIRADA ME BASTA PARA SABER QUE CONAN LO ENGENDRÓ.
Y YO LO ROBÉ CUANDO NACIÓ Y LO INICIÉ EN LAS NEGRAS ARTES EN ESTIGIA. NO TIENE NI IDEA DE QUIENES SON SUS VERDADEROS PADRES.
PORQUE, ¿QUIÉN PODRÍA SER MÁS APROPIADO PARA ACABAR CON CONAN QUE SU PROPIO HIJO?

ANTE LAS MURALLAS DE BELVERUS, CONAN HACE LA RONDA POR SU CAMPAMENTO.
¡BOSONIOS! SALUDO VUESTRO CORAJE.
SALVE, REY CONAN.
¡BEBEMOS A TU SALUD, MI REY!
LOS AQUILONIOS Y LOS KUSHITAS ESTÁN DE BUEN HUMOR, HAGAN. NI SIQUIERA LOS CIMMERIOS, LOADO SEA CROM, SE SALTAN A LA YUGULAR.
YO QUERRÍA PODER DECIR LO MISMO DE MI PROPIO PUEBLO. PERO LOS AESIRES ESTÁN CADA VEZ MÁS INQUIETOS.
LOS SEÑORES DE AESGAARD QUIEREN REVIVIR LA ANTIGUA COSTUMBRE Y NOMBRAR UN REY.
SUS PENDENCIAS NO CORONARÁN A UN NUEVO REY DE AESGAARD.
ZELATA, VAS Y VIENES COMO EL VIENTO.

VOY Y VENGO COMO ME ORDENARON LOS DIOSES
¿Y QUÉ ES LO QUE LOS DIOSES QUIEREN DE NOSOTROS, ZELATA?
EL DESTINO YA HA ELEGIDO AL NUEVO REY DE AESGAARD.
..Y TÚ SERÁS EL INSTRUMENTO QUE LO SENTARÁ EN EL TRONO...
... PARA CREAR UNA DINASTÍA.
¡SALUD, REY CONAN! ¡AQUÍ ESTÁ DERYCK, EL HIJO DE ROLF!

¿SUCEDE ALGO? ¿NO SOY BIENVENIDO AQUÍ?
NO, DERYCK, UN GUERRERO DE PROBADO VALOR ES SIEMPRE BIENVENIDO A NUESTRAS FILAS. ¿POR QUÉ HAS REGRESADO?
ESO NO TIENE FACIL RESPUESTA FUE COMO SI EL DEST NO GUIASE HASTA AQUÍ LOS PASOS DE MI CABALLO
A VECES EL DESTINO NECESITA UNA PEQUEÑA AYUDA AS.G-NALO DONDE HAGA FALTA, HAGAN
SÍ, MAJESTAD.
PADRE, TODO ESTÁ DISPUESTO. NUESTRAS TROPAS ESPERAN TUS ÓRDENES.
BIEN, HIJO MÍO. ES HORA DE QUE CONOZCAN MI VOLUNTAD.
TÚ...
SÍ, MI PRÍNCIPE SOY YO YO.
HAREMOS EL ASALTO FINAL POR LA MAÑANA

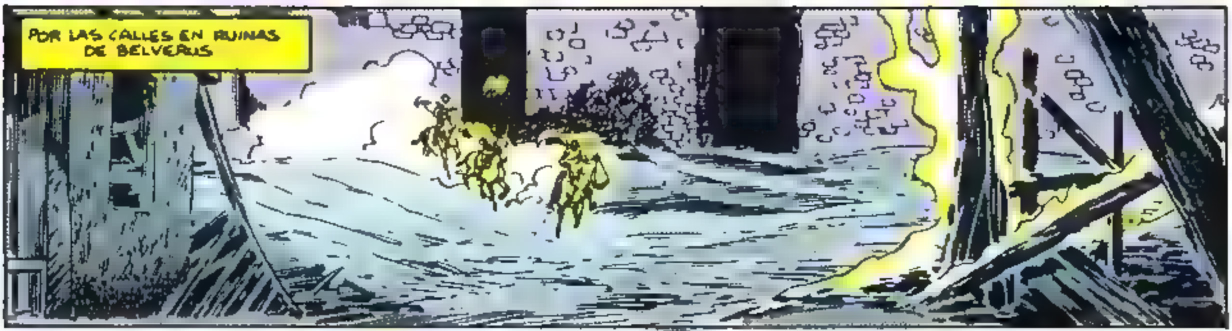
EN BELVERUS, LOS MUROS DEL ALCÁZAR DEL DRAGÓN ROJO RETUMBAN CON LA IRA DEL JOVEN REY LOCO DE NEMEDIA...
¡ES COMO SI ME FUERA A ESTALLAR EL CRÁNEO CON ESTE PODER RECIÉN DESCUBIERTO, MEMNOB!
ES COMO SI PUDIERA ALCANZAR LAS ESTRELLAS CON LA MANO Y COGER UN PUÑADO DE ELLAS.
ESTO SÓLO PUEDE SIGNIFICAR UNA COSA... ¡QUE ME HE CONVERTIDO EN UN DIOS!
¡CON UN MOVIMIENTO DE MI MANO PODRÍA SUMIR AL EJÉRCITO DE CONAN EN EL OLVIDO!
¡PORQUE AHORA SOY OMNIPOTENTE! ¡NO HAY NADA QUE ESCAPE A MI PODER!
SÍ... SÍ... MAJESTAD... DESDE LUEGO...
¡SOY TODO CONOCIMIENTO, TODO VISIÓN, EL REY DE REYES, EL DIOS DE LOS DIOSES!
¡ACCH...!

¿MEMNOB...? ¿MEMNOB...?
¿DÓNDE ESTÁS?...
¡RESPÓNDEME CUANDO TE HABLO...! ¡CERDO SEBOSO!
MEMNOB...
¿CÓMO TE ATREVES A MORIR Y ABANDONARME, ME OYES?
¡LEVÁNTATE, LEVÁNTATE, TE DIGO! ¡SOY UN DIOS! ¡TE LO ORDENO!
SI NO QUIERES SEGUIR A MI LADO, YA ENCONTRARÉ A OTRO.
GUARDIAS... GUARDIAS...
¡QUE ALGUIEN ME AYUDE...! ¡NO ME DEJÉIS SOLO!

¿QUÉ HACES AQUÍ, GENERAL? NO... NO ME GUSTAS... ¿ENTENDIDO?
NO... ¡¿TÚ TAMBIÉN, NO?! ¿POR QUÉ ME MIRÁIS ASÍ?
¿QUÉ QUERÉIS? ¿POR QUÉ NO DECÍS NADA?
¡ATRÁS TODOS VOSOTROS, O PROVO-CARÉIS LA IRA DEL DIOS!
OS SUMIRÉ A TODOS EN EL OLVIDO, ¿ME OÍS?

NO... NO ME TOQUÉIS... RECORDAD MI SALUD NO SOY FUERTE... YA SABÉIS... NO...
¿POR... QUÉ...
EL REY CONAN FIJÓ EL PRECIO DE LA VIDA DE NUESTRAS MUJERES Y DE NUESTROS HIJOS...
¡EL PRECIO ERA MUY BARATO!

ANTES DEL ALBA.
DEBEMOS CONSEGUIR UNA VICTORIA DEFINITIVA HOY ANTES DE QUE LOS EJÉRCITOS DE ARGOS Y OFIR ESTÉN PREPARADOS PARA ENFRENTARSE CON NOSOTROS DE NUEVO.
¿QUÉ SUCEDE, SOLDADO?
MAJESTAD, LOS NEMEDIOS NOS SOLICITAN UNA TREGUA.


POR LAS CALLES EN RUINAS DE BELVERUS

HACIA EL CAMPAMENTO AQUILONIO CABALGA UNA DOTACIÓN DE GENERALES NEMEDIOS.
TÚ MARCASTE UN PRECIO POR LAS VIDAS DE NUESTRAS MUJERES Y NIÑOS, REY CONAN.

NO DESEO ACUCHILLARLOS NI LLEVÁRMELOS COMO ESCLAVOS.
ESTAMOS LISTOS PARA ENCONTRARNOS CON TU PRÍNCIPE, REY DE AQUILONIA
TOMA...
MIRA A VER SI ESTO SATISFACE TU DEMANDA.
THUK
EL RESCATE ESTÁ PAGADO. VUESTRAS MUJERES Y NIÑOS SERÁN ESCOLTADOS MÁS ALLÁ DE NUESTRAS LÍNEAS, E IRÁN DONDE LES PLAZCA

HORAS DESPUÉS, EL ÉXODO DE BELVERUS YA ESTÁ EN MARCHA
MIRA QUE MUJER TAN ATRACTIVA FÍJATE COMO CAMINA
SÍ, ES ALTA, ¿VERDAD?
VEN, QUEREMOS CONTEMPLAR MEJOR TUS ENCANTOS
UH
SERÁ MEJOR QUE VENGAS CON NOSOTROS, JOVEN TE ENSEÑAREMOS ALGO MÁS QUE A VESTIRTE DE MUJER.
¡NO! ¡PIEDAD! ¡NO!

CUANDO SALE EL ÚLTIMO REFUGIADO, LAS TROMPETAS AQUILONIAS TOCAN ATAQUE.
PRONTO SEREMOS VIUDAS, HUÉRFANOS Y DESTERRADOS EN NUESTRA PROPIA TIE-RRA
ALÉGRATE, HIJA MÍA. OTRO CONQUISTADOR NOS HABRÍA MATADO A TODOS
CAPITANES, COLOCAD A VUESTROS HOMBRES EN LAS TORRES DE ASEDIO
¡SÍ, MI PRÍNCIPE!
MIRADLOS. ¿QUÉ CLASE DE EJÉRCITO ES ESTE QUE SIGUE AL REY CONAN?
UN EJÉRCITO FORJADO PARA VENGAR SU HO-NOR, ME TEMO
HOY NO TENGO BROMAS, MI REY.
ESO ESTÁ BIEN. HOY OLVIDAREMOS CÓMO GRITAR "RETIRADA", RUFIO

¡ADELANTE, HERMANOS!
¡PREPARADOS!, MANTENED VUESTROS ESCUDOS EN ALTO Y VUESTRAS CABEZAS BAJAS!
¡ESAS TORRES DE ASEDIO NO SE MOVERÁN POR SÍ SOLAS! ¡HACED FUERZA!

¡SEGUID AVANZANDO! ¡NO AFLOJEIS EL PASO! ¡RAPIDO!
¡MIRADLOS! ¡MATAD A UNO Y UNA DOCENA OCUPARÁ SU PUESTO!
¡HIJOS DE AESGAARD! ¡NO ESCATIMEIS ESFUERZOS! ¡NOS ESPERA UN BUEN BOTÍN, PERO TENDREMOS QUE GANÁRNOSLO A PULSO!
¡SÍ!
¡SERÁ UN PLACER ARREGLAR VIEJAS DIFERENCIAS CON ESTA BASURA NEMEDIA! ¡HERMANOS, A POR ELLOS!
¡HAN LLEGADO LOS THANES DE AESGAARD!

¡VAMOS, SEGUID AL VIEJO EAMON, ABRID BRECHA! ¡LES DAREMOS A PROBAR EL ACERO CIMMERIO!
¡NO VACILÉIS O NOS MASACRARÁN!
¡NO HAY VUELTA ATRÁS! ¡AQUÍ HAY SITIO PARA TODOS NOSOTROS!

PALLANTIDES, ¿TE GUSTA CONTEMPLAR LAS MURALLAS DE BELVERUS?
¡BUENO, MI PRINCIPE, ME GUSTARAN MÁS CUANDO LAS HAYAMOS REDUCIDO A ESCOMBROS...!
¡...Y NO QUEDE NI UN SOLO NEMEDIO PARA DEFENDERLAS!
¡PERO PARA CONSEGUIRLO, TENDREMOS QUE TRABAJAR DURO, MUY DURO.

¡AUNQUE VEO QUE ESTO ACA-BARÁ PRONTO!
¡CUANDO SE DESPEJE EL HUMO, YA NO EXISTIRÁ BELVERUS!
¡VENID, AMIGOS NEMEDIOS!.. DEJAD QUE PALLANTIDES OS AYUDE A MORIR!
¡CATAD MI ACERO!

PALLANTIDES, ¿ESTÁS BIEN?
MEJOR QUE NUNCA.
¡ME GUSTA EL SABOR DE LA VICTORIA, PALLANTIDES!
¡MÁS VALE QUE JAMÁS CONOZCAS OTRA COSA, CONN!
¡INDIQUÉMOSLE A MI PADRE QUE ENVÍE LA SIGUIENTE AVANZADILLA!
¡MIRA...! ¡ES LA SEÑAL DE CONN!
¡KUAGA, VÉ CON TUS HOMBRES A REFORZAR A HAGAN Y SUS CIMMERIOS! ¡RÁPIDO!
AHHAYEEAH...

¡MUERTE... MUERTE A LOS NEMEDIOS!

¡EL FIN DE ESTE EPISODIO EN EL PRÓXIMO MES!

CONAN REY.

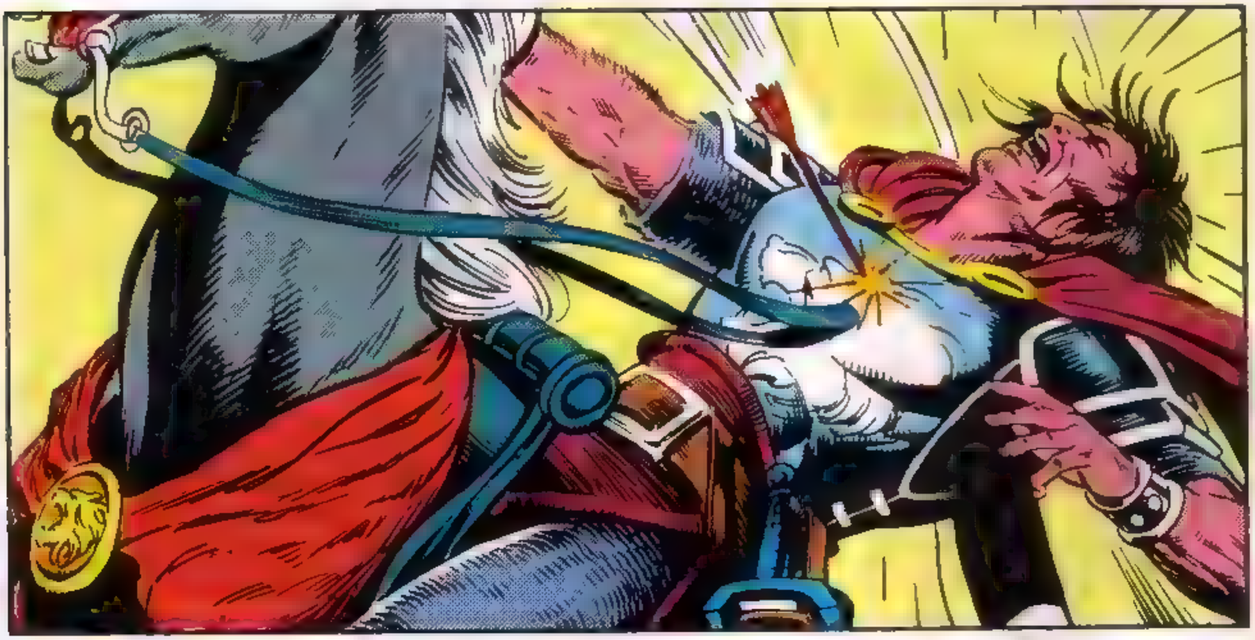
CON EL ÉPICO AVENTURERO CREADO POR ROBERT E. HOWARD

CAMINO HACIA LA TRAMPA

Una vez caída Belverus y perdonados las mujeres y niños, estos emprenden el éxodo. La reina Leora y sus amazonas tienden una emboscada a los mismos refugiados exterminándolos. El rey Conan se encuentra con viejas amistades. Conn y Deryck se pelean. Las tropas de Conan logran escapar de otra emboscada de Leora. Ella y Xantaus van a jugar una última baza para hacer morir a Conan. Van a utilizar a su hijo pequeño, cambiado en su cuna por otro perverso que ya murió en episodios anteriores, y el cual está ignorante que a la persona que tiene que matar, sea su padre.

La situación por artes de la magia y del destino, es inevitable. Todo se está conjurando contra el rey Conan. Por eso este episodio y su continuación en el número próximo se titula "... ENCRUCIJADA".

¿Cual será el destino del rey Conan...?



CONAN REY

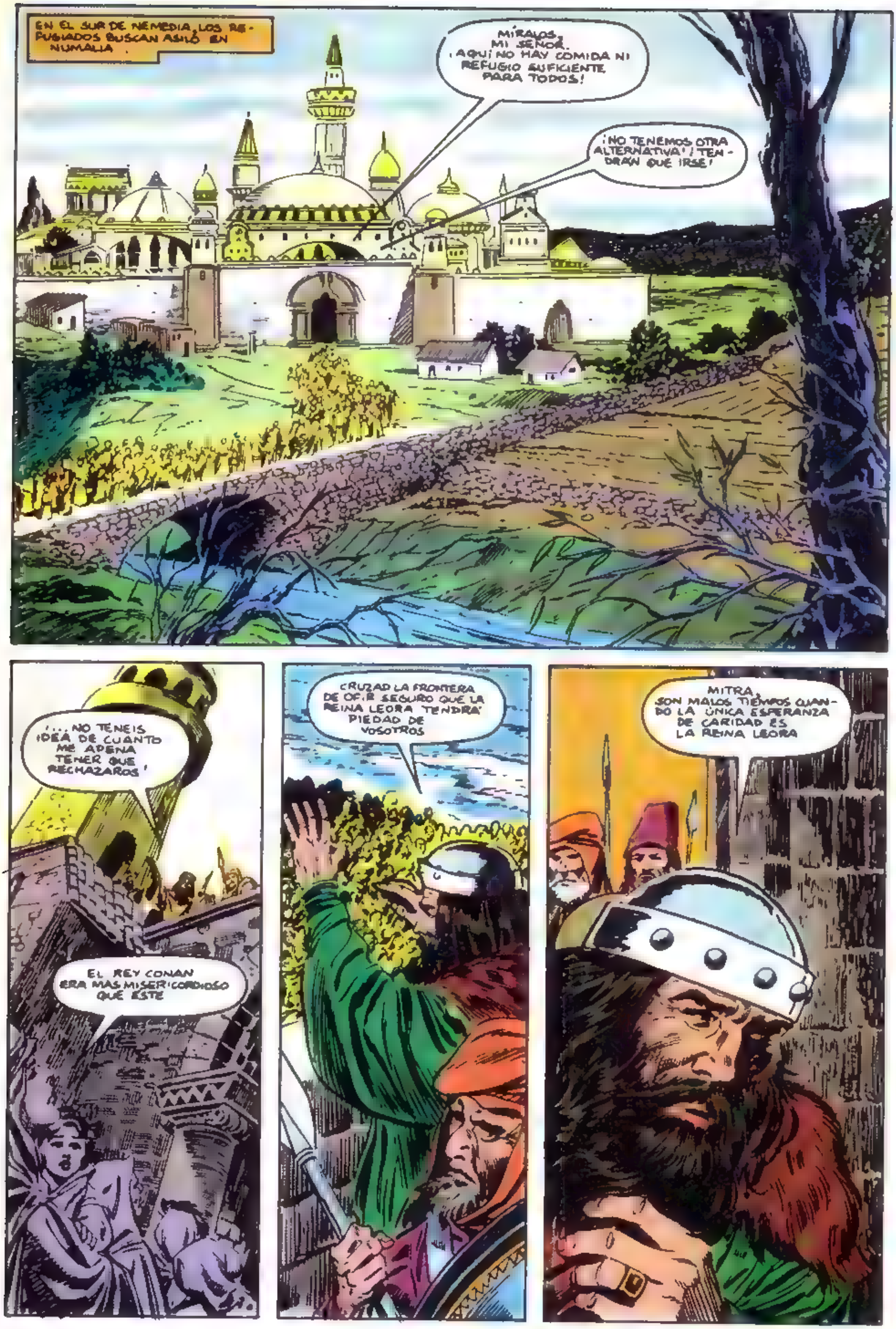
2da. parte de

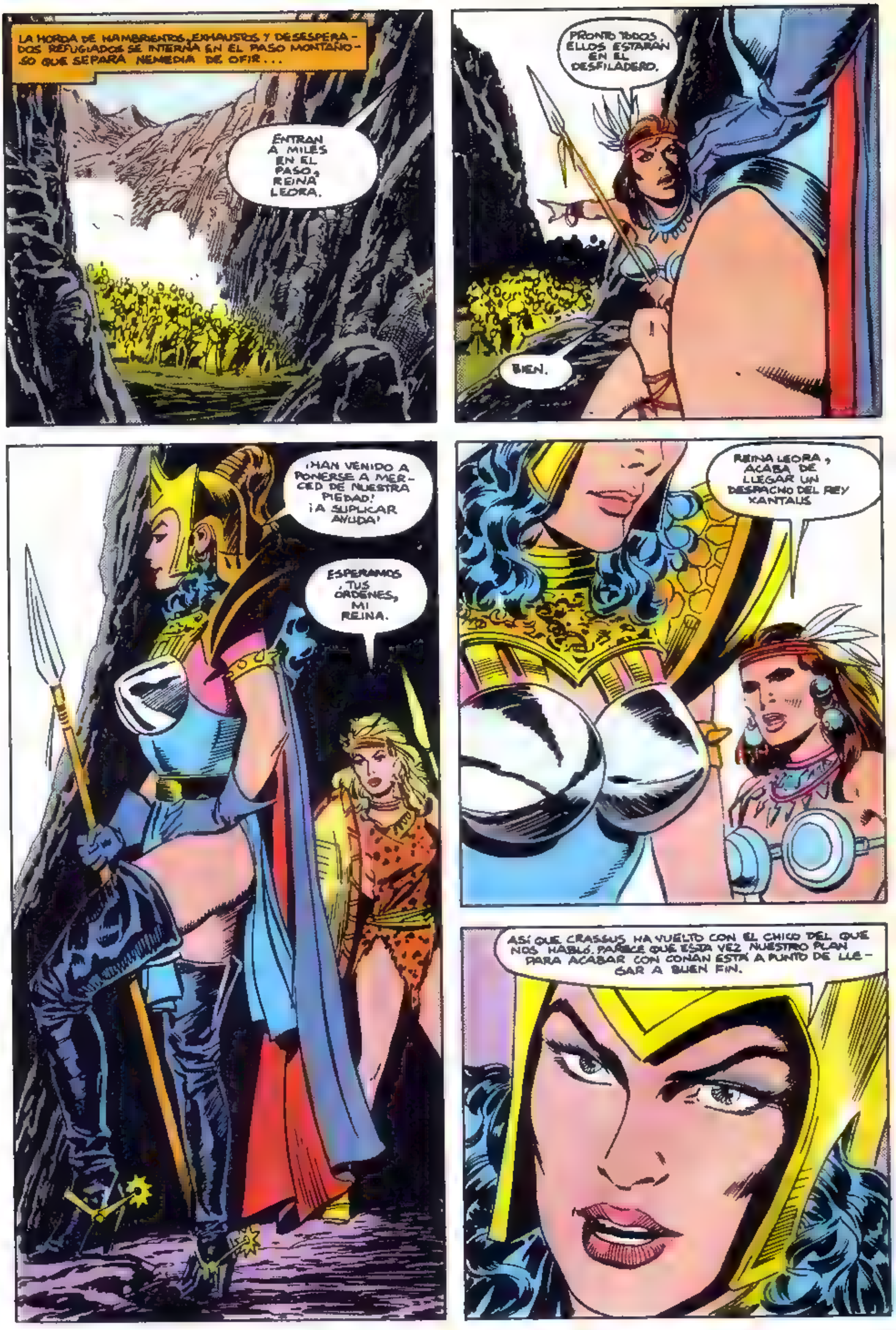
EL SAQUEO DE BELVERUS

VIENE DEL NÚMERO ANTERIOR.

HA SIDO SUPRIMIDA LA ÚLTIMA RESISTENCIA, MI SEÑOR. ALGUNOS NEMEDIOS TIRARON LAS ARMAS. SON POCO MÁS QUE MUCHACHOS. ¿LOS PASO A CUCHILLO?
NO, DÉJALOS IR. NO HE VENIDO AQUÍ PARA LUCHAR CONTRA NIÑOS. DEJEMOS QUE ESOS PRISIONEROS SE VAYAN A NUMALIA.
PARA CUANDO NOS MARCHEMOS DE AQUÍ, PUEDE QUE ESTÉN DISPUESTOS A RENDIRSE ANTES QUE CORRER LA MISMA SUERTE QUE BELVERUS.

PADRE, HAY UN VIEJO ESCRIBA EN EL TEMPLO DE MITRA QUE DICE CONOCERTE. ¡Y TIENE ALGO QUE DEBERÍAS VER!
GUÍAME, CONN.
¡ASÍ QUE AL FIN HAS REGRESADO A BELVERUS, CONAN! ¡HAN PASADO TREINTA AÑOS DESDE LA ÚLTIMA VEZ QUE NOS VIMOS, PERO ESTOY AL TANTO DE TUS HAZAÑAS!
VAMOS, ¿ES QUE NO RECUERDAS A BALMUS EL ESCRIBA?
BALMUS... CLARO. DEBE HACER MÁS DE TREINTA AÑOS. *
ASÍ QUE DECÍA LA VERDAD.
* VER LA NOVELA GRÁFICA DE FORUM "LA REINA BRUJA DE AQUERON.." MARIANO AYUSO.
¡MIRA, PADRE, LAS CRÓNICAS NEMEDIAS QUE CONVERTISTE EN HISTORIA!
¿POR QUÉ HAS SEGUIDO MIS ANDANZAS DURANTE AÑOS, INCLUSO ANTES DE CONVERTIRME EN REY, BLAMUS?
FUE UN PRESENTIMIENTO...
ERAS EL TIPO DE HOMBRE QUE PODÍA CAMBIAR EL MAPA DEL MUNDO. POR ESO, CUANDO SUBISTE AL TRONO DE AQUILONIA NO ME PILLÓ DE SORPRESA, CONAN.
Y ALGO ME DICE QUE SE VAN A ESCRIBIR MÁS VOLÚMENES SOBRE TU VIDA.


EN EL SUR DE NEMEDIA, LOS REFUGIADOS BUSCAN ASILO EN NUMALIA.
MÍRALOS, MI SEÑOR. ¡AQUÍ NO HAY COMIDA NI REFUGIO SUFICIENTE PARA TODOS!
¡NO TENEMOS OTRA ALTERNATIVA! ¡TENDRÁN QUE IRSE!
¡... NO TENEIS IDEA DE CUANTO ME APENA TENER QUE RECHAZAROS!
EL REY CONAN ERA MAS MISERICORDIOSO QUE ESTE
CRUZAD LA FRONTERA DE OFIR SEGURO QUE LA REINA LEORA TENDRÁ PIEDAD DE VOSOTROS
MITRA, SON MALOS TIEMPOS CUANDO LA ÚNICA ESPERANZA DE CARIDAD ES LA REINA LEORA

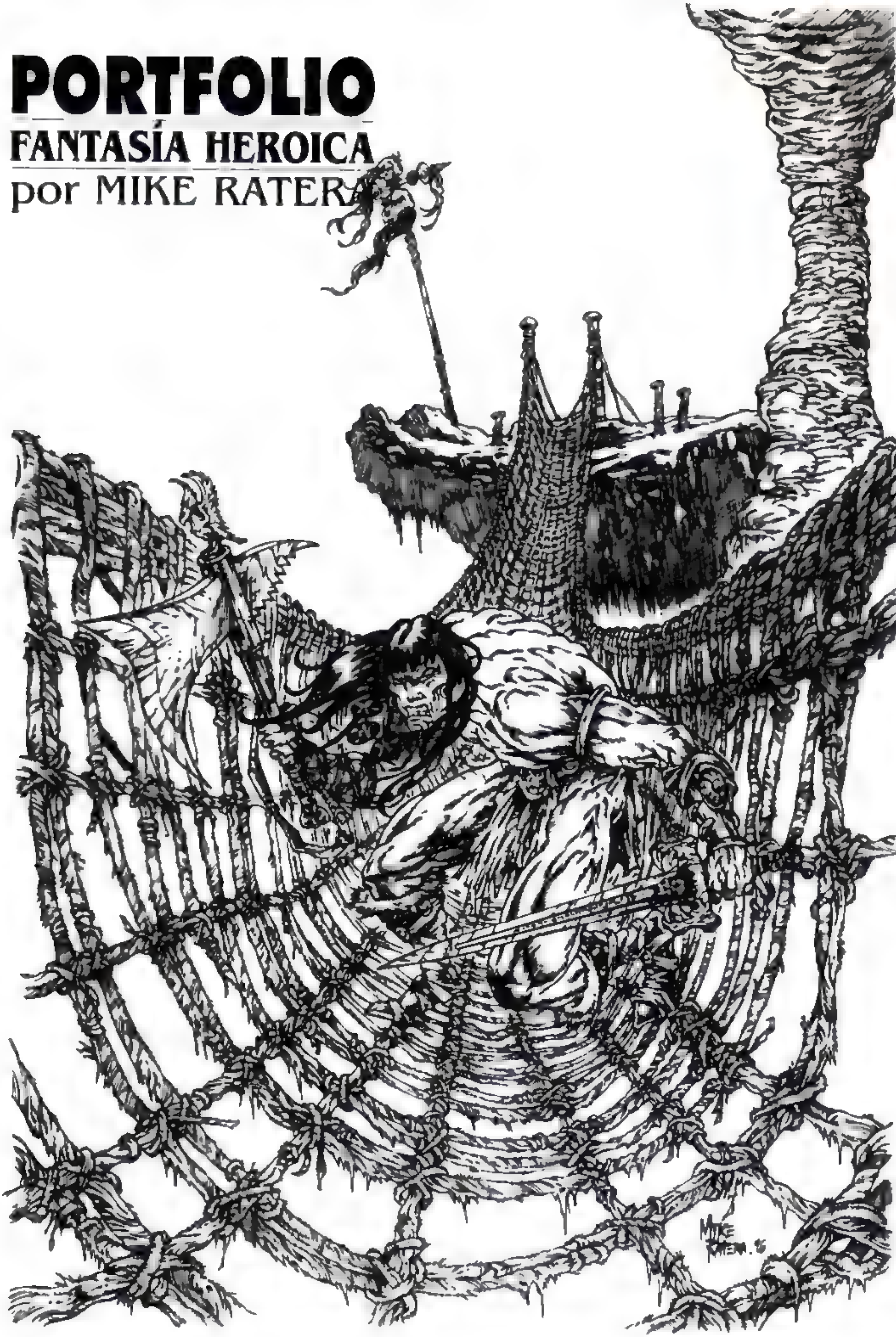

LA HORDA DE HAMBRIENTOS, EXHAUSTOS Y DESESPERADOS REFUGIADOS SE INTERNA EN EL PASO MONTAÑOSO QUE SEPARA NEMEDIA DE OFIR...
ENTRAN A MILES EN EL PASO, REINA LEORA.
PRONTO TODOS ELLOS ESTARÁN EN EL DESFILADERO.
BIEN.
¡HAN VENIDO A PONERSE A MERCED DE NUESTRA PIEDAD! ¡A SUPLICAR AYUDA!
ESPERAMOS TUS ÓRDENES, MI REINA.
REINA LEORA, ACABA DE LLEGAR UN DESPACHO DEL REY XANTAUS
ASÍ QUE CRASSUS HA VUELTO CON EL CHICO DEL QUE NOS HABLÓ. PARECE QUE ESTA VEZ NUESTRO PLAN PARA ACABAR CON CONAN ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR A BUEN FIN.

OH, SÍ. ES HORA DE AYUDAR A LOS POBRES REFUGIADOS HAMBRIENTOS. SÍ.
DEBERÍAIS SENTIROS AGRADECIDOS POR TODO LO QUE ESTÁIS A PUNTO DE RECIBIR.
REINA UBORA, TE SUPLICAMOS HUMILDEMENTE QUE TENGAN PIEDAD.
¡MITRA, NO...!
¡AGHHHHEEEEE...!
EL EJÉRCITO DEL REY CONAN ATRAVESARÁ EL DESFILADERO. TAMBIÉN A ELLOS LOS AYUDAREMOS.

UN ENVIADO REGRESA A NUMALIA CON UN MENSAJE DEL REY CONAN.
SIGUE. OIGAMOS EL RESTO
...Y A MENOS QUE TIREMOS LAS ARMAS Y ABRAMOS LAS PUERTAS DE LA CIUDAD...
...NUMALIA CORRERÁ LA MISMA SUERTE QUE BELVERUS, MI SEÑOR
NO NOS DEJA OTRA ALTERNATIVA.
DILE AL REY CONAN QUE LA CIUDAD ES SUYA A CAMBIO DE SU PROMESA DE SALVAR NUESTRAS VIDAS Y PROPIEDADES.
¿POR QUÉ ACEPTAR CONDICIONES CUANDO LA CIUDAD ES NUESTRA?
SÍ. PODRÍAMOS TOMARLA EN QUINCE DÍAS
SIN EMBARGO, ACEPTAREMOS SUS CONDICIONES Y LAS CUMPLIREMOS. NECESITAREMOS A NUMALIA COMO ESCENARIO DE LA INVASIÓN DE OFIR.
FIN POR AHORA...

GALERÍA DE ARTE DE CONAN

PORTFOLIO
FANTASÍA HEROICA
por MIKE RATERA



Copyright © 1998 Conan Properties, Inc.

Copyright © 1998 Conan Properties, Inc

Copyright © 1998 Conan Properties, Inc.

Copyright © 1998 Conan Properties Inc

Copyright © 1998 Conan Properties, Inc.

DAVE SIMONS
-PORTAFOLIO-

104A

DAVE SIMONS 89
148A

144A

148A

HOWTOARSENIOLUPIN